2'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 2 • PSP • NINTENDO DS

Nº 197

# HOBBY CONSOLAS

¡YA HEMOS JUGADO!

## GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

¡Te contamos cómo se conduce en PS3!

¡¡PÓSTER DOBLE DE REGALO!!

¡ADELÁNTATE!

## SUPER SMASH BROS. BRAWL

¡Así será el juego más esperado para Wii!

¡PRIMERAS IMÁGENES!

## TOMB RAIDER UNDERWORLD

¡Alucina con la nueva Lara Croft!

ADEMÁS...

- Se acerca el mejor terror con ALONE IN THE DARK
- A toda velocidad: BURNOUT PARADISE
- Más joyas para Wii: ZACK & WIKI y DRAGON BALL

ANÁLISIS + GUÍA

## DEVIL MAY CRY 4

¡Te damos todas la claves del mejor juego de acción!

HOBBY CONSOLAS Portugal 2,99 €
8 424094 810017 00197


MELISSA GEORGE
JOSH HARTNETT
30
DIAS DE
OSCURIDAD
¿CÓMO VENCERLOS SI NUNCA AMANECE?
ESTRENO 8 FEBRERO
GHOST HOUSE PICTURES PRESENTA EN SOCIEDAD CON COLUMBIA PICTURES UNA PRODUCCIÓN DE GHOST HOUSE PICTURES EN SOCIEDAD CON DARK HORSE ENTERTAINMENT
JOSH HARTNETT "30 DAYS OF NIGHT" MELISSA GEORGE DANNY HUSTON BEN FOSTER MARK BOONE JUNIOR MÚSICA DE BRIAN REITZELL DISEÑADO DE VESTUARIO JANE HOLLAND
CO-PRODUCTORES CHLOE SMITH TED ADAMS EDITOR ART JONES DISEÑO DE PRODUCCIÓN PAUL DENHAM AUSTERBERRY DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA JO WILLEMS PRODUCTORES EJECUTIVOS JOE DRAKE NATHAN KAHANE MIKE RICHARDSON AUBREY HENDERSON
BASADA EN EL COMIC DE IDW PUBLISHING COMIC DE STEVE NILES Y BEN TEMPLESMITH GUIÓN BY STEVE NILES Y STUART BEATTIE Y BRIAN NELSON PRODUCIDA POR SAM RAIMI ROB TAPERT DIRIGIDA POR DAVID SLADE
COLUMBIA PICTURES
ARTWORK © 2007 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
READ THE BOOKS BY IDW PUBLISHING AND POCKET BOOKS
GHOST HOUSE PICTURES
www.30DiasDeOscuridad.com
ICON
SONY PICTURES RELEASING DE ESPAÑA S.A.
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

# EDITORIAL

■ BIENVENIDOS

EEDCC GEGBA
PDEDC GFDCA
GGFEE
DCDEC

# La revolución de Nintendo




**MANUEL DEL CAMPO**
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es


AEEA DACD
EGAB FEDE
BAGE CCDE
AAED

Cuando hace unos años empezaron a presentarse las consolas que protagonizan esta generación, no muchos -por no decir muy pocos- creyeron que las apuestas de Nintendo, tanto en portátiles como en versión doméstica, iban a poder contra la potencia de Xbox 360, PS3 y PSP. Pues bien, a día de hoy nos encontramos con que Wii y DS están arrasando en todo el mundo, consiguiendo cifras de ventas en algunos casos - entre ellos España- muy superiores a las de sus rivales. Desde luego el éxito ha sido mayúsculo, probablemente superior incluso a las previsiones más optimistas de la compañía japonesa. Y el beneficio para el sector de los videojuegos es impagable, porque además, por la peculiar propuesta de ambas consolas han conseguido reclamar la atención de gente que en su vida se había interesado por los videojuegos. Todavía no salgo de mi asombro al ver a algunos de mis amigos y familiares, que en su vida habían tocado una consola, jugando como locos a los «Brain Training». «Wii Sports», «Triivial», etc. Yo, desde luego, me alegro por lo que nos toca, y también por Nintendo. Y se me vienen a la cabeza dos reflexiones, que en realidad están bastante ligadas. Uno, que está claro que esa máxima de que ya está todo inventado va a haber que dejarla guardadita en el baúl, y más aún si nos limitamos al mundo de las consolas. Y dos, que esta situación impensable para muchos hace un tiempo demuestra que nuestra forma favorita de entretenimiento está más viva que nunca, y con toda la pinta de seguir sorprendiéndonos y dándonos muchas alegrías durante muuuchos muchos años. ¿Alguien se atreve a ponerlo en duda?

**Las consolas de Nintendo están arrasando en todo el mundo**

## LA REDACCIÓN




**JAVIER ABAD**
Subdirector
jabad@axelspringer.es


**Cambio de tendencia.** La pasada Navidad he notado un cambio que seguro que vosotros también habéis advertido: la gente ajena a los videojuegos ya está utilizando el nombre de Wii como sinónimo de consola, cuando hasta ahora era la marca PlayStation la que tenía ese "privilegio". Si me lo hubieran dicho hace dos años, no lo hubiera creído.




**DAVID MARTÍNEZ**
Jefe de sección
david@axelspringer.es


**Haciendo números.** No es la primera vez que me quejo de la cantidad de secuelas que llegan a las consolas, pero es que este mes la cosa es preocupante. Además del noveno «Tomb Raider», llegan las quintas entregas de «Alone in the Dark», «Burnout», «Turok» o «Gran Turismo». Y ninguna de ellas parece demasiado original. ¿Se han acabado las ideas?




**DANIEL QUESADA**
Redactor
daniel@axelspringer.es


**Wii, segundo asalto.** Con «Zack & Wiki», Capcom demuestra algo importante: que no sólo Nintendo puede hacer buenos juegos para Wii. Hasta ahora, los juegos han sido conversiones de PS2 en los que han metido con calzador un nuevo control o minijuegos insulsos. A ver si este año las compañías están más despiertas y tratan a esta consola como merece.

## LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

REPORTAJE

## La aventura de Lara Croft en la nueva generación

Nos hemos ido hasta México para conocer y probar «Tomb Raider Underwold», el nuevo y espectacular juego de Lara Croft. En este completo reportaje de 6 páginas tenéis las claves de la que puede ser la aventura del año.

PÁGINA 32

PREESTRENO

## Llega el prólogo de Gran Turismo 5

La estrella de la velocidad prepara su triunfal regreso a PS3. «GT5 Prologue» está listo. ¿Queréis conducirlo?



## DEVIL MAY CRY 4

Dante y Nero inician su particular batalla. Para que no perdáis detalle, aquí tenéis el análisis y una práctica guía.



# SUMARIO

**PÓSTER DE REGALO**

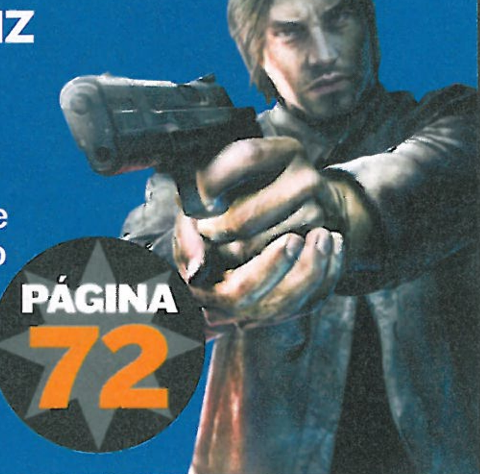





## REPORTAJE

# Alone in the Dark sale a la luz

Desde Lyon os desvelamos los misterios de uno de los juegos que más están dando que hablar. Así viviremos el terror en esta generación.






## ANÁLISIS

# Pásalo en grande con Zack & Wiki

PÁGINA 98

El juego más original del momento para Wii es analizado por nuestros expertos. ¡Mil y un usos para el Wiimote!




de un vistazo. Y además, este mes tenemos bastantes entradas chulas en lista.

## 120 Periféricos

Los mejores accesorios para organizar vuestras Wii o un mando con todo el "glamour" de las viejas recreativas protagonizan nuestra selección de periféricos de este mes.

## 122 Zona de Descarga

Juegos originales, sencillitos, pero muy divertidos para esta temporada. ¡Y el contenido multimedia es cada vez más importante! Descubrid todo lo que espera a vuestras consolas dentro del ciberespacio.

## 132 Trucos

Trampas, secretos, triquiñuelas y todo lo que se os ocurra para sacar todo el partido a vuestros juegos. ¿Que se os resiste un duelo o puzle? ¡Pues sección de trucos al canto!

## 142 Teléfono rojo

Podéis consultarle cualquier duda; Yen tiene la solución para vuestras inquietudes consoleras. ¡Aquí están las respuestas a vuestras cartas!

## 150 Escaparate

Figuritas, mangas y las películas más novedosas del momento... Porque no todo es darle a la consola en la vida, consolegas.

## 154 Planeta Móvil

Dejad las llamadas a la novia para luego, que los móviles también tienen actualidad jugona.



## TODOS LOS JUEGOS

### PS3


### Xbox 360


### Wii


### PlayStation 2


### PSP


### DS


**¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!**



Mira en la página 156

# THE CLUB








## LAS ESTRELLAS DE LOS JUEGOS, CARA A CARA

# ¿Quién es el rey de cada género?

Ahora que «Smash Bros. Brawl» (Wii) va a hacer que los héroes de distintos juegos se líen a tortas, nos hemos imaginado como serían los enfrentamientos entre los protagonistas de los títulos de moda en cada género.

**LARA CROFT**
Tomb Raider Underworld
**VS.**
**NATHAN DRAKE**
Uncharted

**LA AVENTURA** tendría a dos arqueólogos luchando por el "reinado" en el género. Por "curriculum" ganaría Lara, pero Drake lleva sangre pirata en sus venas, y seguro que eso le pone las cosas muy difíciles.

## RYU VS. KRATOS
NINJA GAIDEN II — GOD OF WAR 2



■ LA ACCIÓN mediría los poderes divinos de Kratos con las armas de un ninja que se mueve más que los precios.

## ALEX VS. CHRIS
SILENT HILL V — RESIDENT EVIL 5

■ EL TERROR vería una desequilibrada pelea entre la tubería de Alex y la pistola de Chris, dos tipos con muchos "bemoles".

## KAZUYA VS. RYU
TEKKEN 6 — STREET FIGHTER IV



■ LA LUCHA nos traería un duelo esperadísimo. ¿Qué puede más, un combo de Kazuya o una bola de fuego de Ryu?

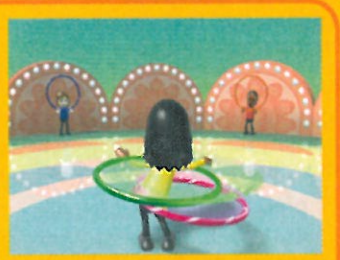
## SAM FISHER VS. SNAKE
SPLINTER CELL CONVICTION — METAL GEAR SOLID 4



■ EL ESPIONAJE pondría al descubierto a dos agentes en horas bajas: el "retirado" Fisher frente al "envejecido" Snake.

## SUBEN

▲ EL MULTIMEDIA EN PSP. Sus prestaciones pronto se verán ampliadas con el nuevo Go! Explore, Skype y el anuncio de un próximo teclado adaptado.



▲ Wii FIT. Aunque aún falta un poco para que salga en nuestro país, en Japón ya se ha vendido un millón de unidades... ¡en un plazo de apenas treinta días!

▲ LAS OLIMPIADAS. Este es su año y por ello SEGA ha anunciado que lanzará juegos para Xbox 360 y PS3, que se unirán a los recientes «Mario & Sonic».

▲ Wii Y DS, que han sido, sin lugar a dudas, los regalos estrella de esta campaña navideña, a pesar de los problemas de stock que ha tenido la primera.

▼ ROCK BAND, el musical de EA, que vuelve a retrasarse, esta vez hasta una fecha indefinida. ¿Hasta cuándo nos van a tener esperando estos chicos?

▼ EL HD-DVD, que se queda sin el apoyo de Warner, HBO y New Line Cinema. Su distancia frente al Blu-Ray parece acrecentarse cada vez más.

▼ LOS LANZAMIENTOS PARA PS2. Por primera vez en años no analizamos ni un juego para ella en la sección de novedades. ¿Está próximo su ocaso?

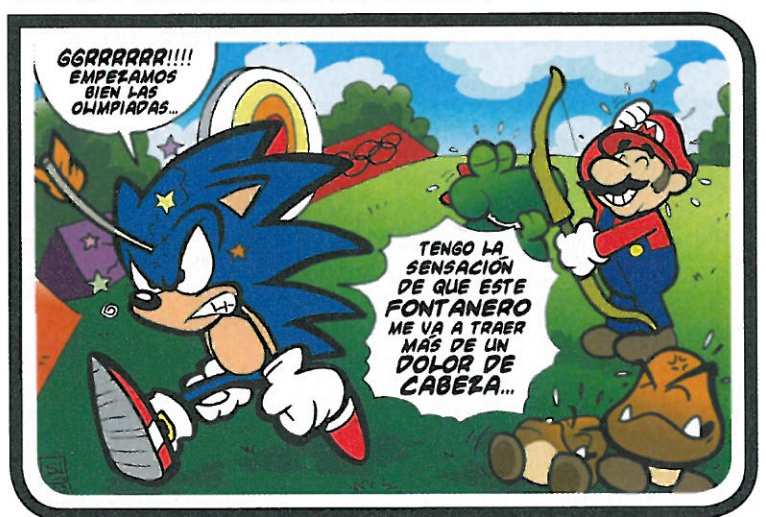


▼ LOS JUEGOS DE PELÍCULAS como «Beowulf» o «La Brújula Dorada» que, una vez más, han demostrado que con el nombre no es suficiente.



## BAJAN

## VIÑETA CONSOLERA




POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es



## MOLA



**@ Jugar a oscuras a «Silent Hill Origins», aunque al rato me "cague" de miedo.**

Si es que este es un juego para hombres muy hombres. Mejor juega con un flexo encendido, no vayas a asustar a tu mamá con los gritos nocturnos.

**@ Que cuando vas a una tienda Game, todos los dependientes te venden los juegos con trajes de médico, haciendo propaganda de Xbox 360. Brindo por los trajes.**

Bueno, a ti para brindar te sirve cualquier excusa. Que te gusta más darle a la petaca...

**@ Que por fin Goku regrese a Wii. ¡Me encanta eso de imitar las poses con mis manos!**

Pues recemos para que no salga un juego de bailar en plan Leonardo Dantés, porque lo tuyo puede ser de órdago.

**@ El reportaje de «Street Fighter IV» tan chulo que publicasteis el mes pasado. Casi se me saltan las lágrimas de la nostalgia.**

Pero si solo hace un mes que lo publicamos y ya te da nostal... ¡Aaah lo dices por lo de los juegos clásicos y eso!

**@ Poder convertir mi mando en pistola gracias al Wii Zapper. ¡Me recuerda a mis tiempos con la Super Scope!**

Molaría que lo anunciaran igual que como hacían en los años noventa, en plan "ven al mogollón, ven a la Nintendo".

**@ Poder comprar canciones sueltas para «Singstar» por internet, para hacerte la discografía que tú prefieras.**

¿La que prefiera yo? Aaaah, pues me pido "Los Pajaritos".



**@ Que por fin «Turok» vaya a regresar a las consolas. Los últimos juegos no fueron muy buenos, pero yo me lo pasé bomba con los primeros capítulos.**

¡Y no eres el único! La saga «Turok» tiene el certificado de calidad Toro Sentado. ¡Lo puntuaron con nueve cabelleras sobre diez!

## NO MOLA



**@ Que esta navidad me fui a las tiendas para comprarme una consola Wii y no la pude ver ni en pintura.**

Con las pocas unidades que hay a la venta, buscar una es como jugar a aquello de "¿Dónde está Wally?".

**@ Que últimamente vuestra revista empiece a dejar atrás la PlayStation 2.**

Es ella la que empieza a quedarse atrás. Si no salen juegos no vamos a inventárnoslos, colega.

**@ Que tarde en leerme TODA vuestra revista treinta minutos escasos. Y eso que no cojo un libro...**

Hombre pues claro; si cogieras un libro tardarías más, porque hasta que te lo lees pasa un rato.

**@ Que siempre se me olvide poner mi dirección para que me enviéis una gorra. Encima, he salido un montón de veces en vuestra revista.**

No te lo vas a creer... ¡se te ha vuelto a olvidar ponerla! Lo tuyo es de juzgado de guardia.

**@ Que tenga que poner una etiqueta de recomendación de edad +12 encima de la de +18, para que mi madre no cambie «Assassin´s Creed».**

Y eso que tienes 9 años. ¿No crees que estaría bien hacer caso a las recomendaciones de edad, que para eso están?

**@ Lo "bien" pegada que estaba la revista del mes pasado. ¡Me quedé sin cinta adhesiva por vuestra culpa!**

Hombre, es que pegarla con cinta adhesiva no parece la mejor opción. ¿No has oído hablar de las grapadoras?



**@ Que Sonic sólo se atreva con juegos deportivos en la nueva generación y no se ponga a dar saltos de toda la vida.**

Con su velocidad seguro que se pica con Rafa Nadal. ¡Dale una oportunidad!

**→ Consigue la gorra de hobby consolas**

**¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!**

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

**EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO:** Mysterio, Juan Von Alexandros, Emilio Gallardo, José Sañes, Eugenio Díaz, Sergio Guaschi (Málaga), Cristian Ruiz, Carlos Domínguez, Zamar Fazal y Albert.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

## ¿Qué os parece el reciente éxito de los juegos sociales?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Está muy bien, sobre todo para acabar con el mito de que las consolas aislan. Con estos juegos se demuestra que, además de entretenernos, nos ayudan a socializarnos.
**Estela Mata (P. Mallorca)**

■ A mí me parecen bien hasta cierto punto. Personalmente, no me gustaría el catálogo de una

**Y EL MES QUE VIENE: ¿AÚN ES PS2 UNA OPCIÓN FRENTE A**



## La imagen del mes

**BILL GATES SE DESPIDE DE SU PUESTO... ACTUANDO COMO LOS GRANDES ROCKEROS**

En el pasado CES de Las Vegas, Bill Gates (presidente de Microsoft) confirmó que abandona su puesto en la empresa para dedicarse a labores humanitarias. Antes de irse, dejó claros los "hobbies" a los que se dedicará, entre ellos disfrutar a tope de «Guitar Hero». Aquí lo tenéis en plena actuación con Slash, el ex-guitarrista de Guns´n´Roses.

## Lo que dice la prensa...

**El País, 9 de enero**

**"La reina Isabel de Inglaterra se ha enganchado esta Navidad a Wii, la consola de moda. Ha sido su nieto Guillermo quien la ha iniciado en el juego, que recibió como regalo de su novia, Kate Middleton."**

*HC: No es eso lo que más nos preocupa. ¿Os imagináis que Mr. Bean o Benny Hill hubieran jugado con Wii? Bufff.*

**La Razón, 9 de enero**

**"Entre el 65 por ciento de los adolescentes que eligen regalos relacionados con la tecnología, a la hora de pedir su obsequio de Navidad, las consolas y los videojuegos obtienen un mayor porcentaje"**

*HC: Y parece que la tendencia aumenta cada año.*

LA POLÉMICA DEL MES

# ¿Tiene sentido un prólogo del próximo «Gran Turismo 5»?

**En un mes llegará «Gran Turismo 5 Prologue», que servirá como "aperitivo" antes del juego completo. ¿Es lógico ese desembolso previo?**

## Sí



**Carlos Burdalo**
Colaborador de Hobby Consolas

### Esperas innecesarias

Desde que «Gran Turismo» diera el auténtico "pelotazo" con su estreno en PlayStation, Polyphony Digital y Sony saben lo que se traen entre manos con cada nuevo capítulo de la saga. El afán de superación de la compañía nipona por trasladarnos la más fidedigna recreación de la conducción real en consola ha llegado con «GT5» a un nivel imbatible: meses y meses de desarrollo para cada vehículo, pista, inteligencia artificial... Los que esperamos con ansia el simulador definitivo lo tenemos claro: a un precio razonable (y creo que 39,99 euros es bastante razonable) no hay razones para no comenzar a disfrutar desde ya (a 1080p y con sonido 5.1) de este nuevo clásico sobre ruedas.

Si «Gran Turismo 5» estuviera a la vuelta de la esquina otro gallo cantaría, pero dada la excelente calidad del contenido de este prólogo, un amante de la conducción no debería perdérselo.

## No



**David Alonso**
Colaborador de Hobby Consolas

### Son ganas de tirar el dinero

Ay, Carlos, que cegado estás... A mi me parece genial la tendencia generalizada de ciertas compañías de exprimir a tope su "gallina de los huevos de oro" (aunque a veces lleguen a cansar, todo sea dicho), pero de ahí a tratar de colarnos una demo "potenciada" por 40 euros del ala, va un largo trecho. No pongo en duda que «GT5» será todo un prodigio dentro de los simuladores automovilísticos pero, por mi parte, no pienso comprobarlo hasta que salga la versión final del juego, en la que por 30 euros más podré disfrutarlo sin limitaciones. Sinceramente, espero que esto no sirva de referente y empecemos a ver "Pre-FIFA" sólo con la liga Búlgara o un "Zelda Impressions", por ejemplo.

A pesar de la calidad que derrocha lo visto en este "prólogo", 40 euros me parece un precio desorbitado para un juego incompleto. Podrían haberse "tirado el rollo" y regalarlo en el Store.

consola plagado de estos títulos, ya que esto se haría repetitivo y bastante monótono.
**Emilio Gallardo**

■ Creo que es uno de los mayores logros de los últimos años. Yo creo que la consola Wii es un éxito por sus juegos sociales.
**Javier Prada**

■ Creo que Xbox 360 y Wii están especializándose en juegos sociales, ya que la gente los compra más. Yo opino que 2008 será el año de este tipo de juegos.
**Zamar Fazal**

■ Los juegos sociales han abierto el mundo de los videojuegos a un sector más amplio y han conseguido que mucha gente juegue a una consola por primera vez. Eso sí, carecen de sentido para los que entendemos los juegos como un arte más.
**Albert (Lleida)**

■ Es lógico y justificado su éxito ya que muchos de sus usuarios no tocarían la consola si no fuera por estos juegos. Además, son unos juegos muy divertidos.
**Jofre Palau**

■ Este tipo de juegos están muy bien para jugar en compañía, porque echas unas risas, pero como juegos individuales están muy limitados.
**Mysterio**

**PS3, 360 Y Wii?**

# LOS MÁS VENDIDOS

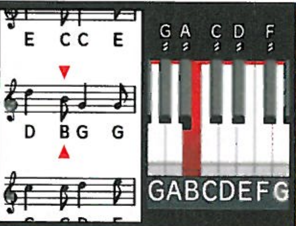
## Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

## EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GAME

| POSICIÓN | JUEGO | CONSOLA | POSICIÓN ANTERIOR | MESES EN LISTA |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Más Brain Training | (NDS) | - | 1 |
| 2 | WWE Smackdown 2008 | (PS2) | 3 | 2 |
| 3 | Zelda Phantom Hour. | (NDS) | 8 | 3 |
| 4 | Pro Evo Soccer 2008 | (PS2) | 1 | 3 |
| 5 | Wii Play | (Wii) | - | 1 |
| 6 | Assassin's Creed | (PS3) | 2 | 2 |
| 7 | WWE Smackdown 2008 | (PSP) | - | 1 |
| 8 | Imagina Ser Mamá | (NDS) | - | 1 |
| 9 | Super Mario Galaxy | (Wii) | 7 | 2 |
| 10 | Call of Duty 4 | (PS3) | 4 | 2 |




**MÁS BRAIN TRAINING**
Estas Navidades el entrenamiento mental ha vuelto a coronarse como número uno, seguido de la lucha libre y un «Zelda» que también exige estrujarse las neuronas. Está claro que a los españoles nos gusta pensar.



**ASSASSIN´S CREED**
El juego de las Navidades en nueva generación ha sido, sin duda, el protagonizado por Altair en Tierra Santa. Las Cruzadas han invadido PS3 y Xbox 360 por igual.



**CALL OF DUTY 4**
El segundo vencedor "next-gen" es la guerra moderna de los chicos de Treyarch. Tanto en PS3 como en Xbox 360 los usuarios no han dudado en alistarse en masa.

### Por consolas

**PS2**
1 WWE Smackdown 2008
2 Pro Evo Soccer 2008
3 NFS Pro Street
4 FIFA 08
5 Singstar Latino
6 Los Simpson
7 DBZ Budokai T. 3
8 Commandos S. Force
9 Singstar Latino + micr.
10 Guitar Hero III

**XBOX 360**
1 Assassin's Creed
2 Call of Duty 4
3 Mass Effect
4 Guitar Hero III
5 NFS Pro Street

**Wii**
1 Wii Play
2 Super Mario Galaxy
3 Mario & Sonic
4 Triiviial
5 Pokémon Battle Rev.

**PS3**
1 Assassin's Creed
2 Call of Duty 4
3 Uncharted
4 NFS Pro Street
5 Pro Evo Soccer 2008

**PSP**
1 WWE Smackdown 2008
2 Los Simpson
3 FIFA 08
4 GTA: Vice City Stories
5 Crash: Lucha Titanes

**NDS**
1 Más Brain Training
2 Zelda: Phantom Hourg.
3 Imagina Ser Mamá
4 Mario Party DS
5 Brain Training
6 New Super Mario Bros.
7 Imagina Ser Diseñadora
8 Training For Your Eyes
9 Imagina Ser Veterinaria
10 My Sims

## EN OTROS PAÍSES

### En Japón

Del 17 al 23 de diciembre — Datos cedidos por MagicBox

1 Mario Party DS (NDS)
2 Final Fantasy IV (NDS)
3 Wii Fit (Wii)
4 Super Mario Galaxy (Wii)
5 Naruto: Ultimate Ninja (PS2)
6 Mario & Sonic at Bejing Olympics (Wii)
7 Dragon Quest IV (NDS)
8 Dorabase: Dramatic Stadium (NDS)
9 Wii Sports (Wii)
10 Layton Kyouju to Akuma no Hako (NDS)



**MARIO PARTY DS**
Los minijuegos de Mario y cía. han sido la elección de los japoneses junto al remake de «Dragon Quest IV» y el nuevo juego/periférico de Nintendo. Todo Wii y DS.

### En EE.UU.

Del 25 al 31 de diciembre — Datos cedidos por Gamespot

1 Call of Duty 4 (XBOX 360)
2 Assassin´s Creed (PS3)
3 Assassin´s Creed (XBOX 360)
4 Madden NFL 08 (XBOX 360)
5 Call of Duty 4 (PS3)
6 Madden NFL 08 (PS2)
7 Super Mario Galaxy (Wii)
8 Más Brain Training (NDS)
9 Wii Play (Wii)
10 Halo 3 (XBOX 360)



**MADDEN NFL 08**
Los jugadores de la NFL son los únicos a los que dejan participar en una liga dominada por «Call of Duty 4» y «AC». Madden sigue triunfando con cada nuevo juego.

### En Gran Bretaña

Del 30 de diciembre al 5 de enero — Datos cedidos por ELSPA

1 FIFA 08 (PS2)
2 Call of Duty 4 (XBOX 360)
3 Los Simpson: El Videojuego (XBOX 360)
4 Assassin´s Creed (XBOX 360)
5 NFS Pro Street (PS2)
6 Pro Evolution Soccer 2008 (PS2)
7 La Brújula Dorada (PS2)
8 Más Brain Training (PS2)
9 Guitar Hero III (PS2)
10 WWE Smackdown! VS. RAW 2008 (PS2)



**FIFA 08**
Los ingleses apuestan por el fútbol espectáculo de EA en un Top 10 muy variado en cuanto a géneros y consolas. Ha habido muy buenas ventas para todos.

**La cifra**

**500.000** UNIDADES DE «WWE SMACKDOWN» SE VENDIERON EN 2007 EN ESPAÑA. ¡UN 1432% MÁS QUE EN 2006!

PRÓXIMO LANZAMIENTO–PS3 Y XBOX 360

# Dos héroes y un mismo destino

## Ya hemos probado «Army of Two» y os contamos por qué puede convertirse en una de las sorpresas de la primavera.

**SALEM Y RÍOS** trabajan para una compañía militar privada. Se complementan perfectamente, pues a uno se le dan mejor las armas a distancia y al otro la artillería pesada.

Redefinir el concepto de los juegos de acción será el objetivo de este título, cuya mayor novedad residirá en que **los dos protagonistas tendrán que cooperar en todo momento**. Elliot Salem y Tyson Ríos serán dos mercenarios que se verán envueltos en una revuelta política mundial. Nosotros controlaremos a uno de los dos (podremos elegir) mientras nuestro compañero se dedica a ayudarnos, ya sea con el **control de otro jugador o de la consola**. La gracia estará en que **podremos ser más efectivos combinando sus habilidades**: uno podrá distraer al enemigo mientras otro flanquea, podrán reanimarse o llevarse a lugares seguros, dar fuego de cobertura mientras uno controla un paracaídas... También podremos **dar órdenes al compañero**, como decirle que aguante una posición o se vuelva agresivo. Para rematar, podremos optar entre jugar **en modo cooperativo o competitivo (local u online)**, enfrentando a equipos de dos soldados. Además de esta variedad, nos ha sorprendido la **calidad técnica del juego** (en especial los enormes escenarios). No os perdáis nuestro análisis del mes que viene.

NUEVOS DATOS–PS3 Y XBOX 360

## Hermosa y mortal

### Se desvela un nuevo personaje para el futuro «Street Fighter IV».



Su nombre es Crimson Viper y es una sofisticada detective, cuyos puntos fuertes serán la velocidad y las armas, que tendrá escondidas por todo su cuerpo. Ella se unirá a Ryu, Ken y el resto de luchadores clásicos de la saga. Sigue sin saberse las consolas en las que saldrá el juego (se da por hecho que serán PS3 y 360), pero sí se ha confirmado que habrá versión para máquinas recreativas.

# NOTICIAS BREVES



### VUELVE EL DEPREDADOR

La compañía Ubisoft acaba de confirmar que «Far Cry 2» ha entrado en fase de desarrollo tanto para PS3 como para 360. De nuevo tendremos que usar nuestro sigilo y nuestros poderes de cazador para acabar con los enemigos.

No hay imágenes aún, pero esta pantalla de la versión PC seguro que os abre el apetito. Llegará entre 2008 y 2009.

### EL JUEGO DEL PECADO

Red Mile prepara el juego basado en el cómic "Sin City", que tuvo su versión cinematográfica un año atrás. Usará el poderoso motor gráfico Unreal Engine 3, que ya demostró su valía con joyas como «Bioshock» o «Gears of War».

### TAN REAL QUE NOTARÉIS EL AIRE EN LA CARA

Una nueva tecnología llamada amBX está a punto de llegar a los videojuegos. Lleva la firma de Philips, y consistirá en una serie de aparatos que harán que nos sintamos totalmente dentro de los videojuegos. No sólo proporcionará sonido envolvente, sino que también





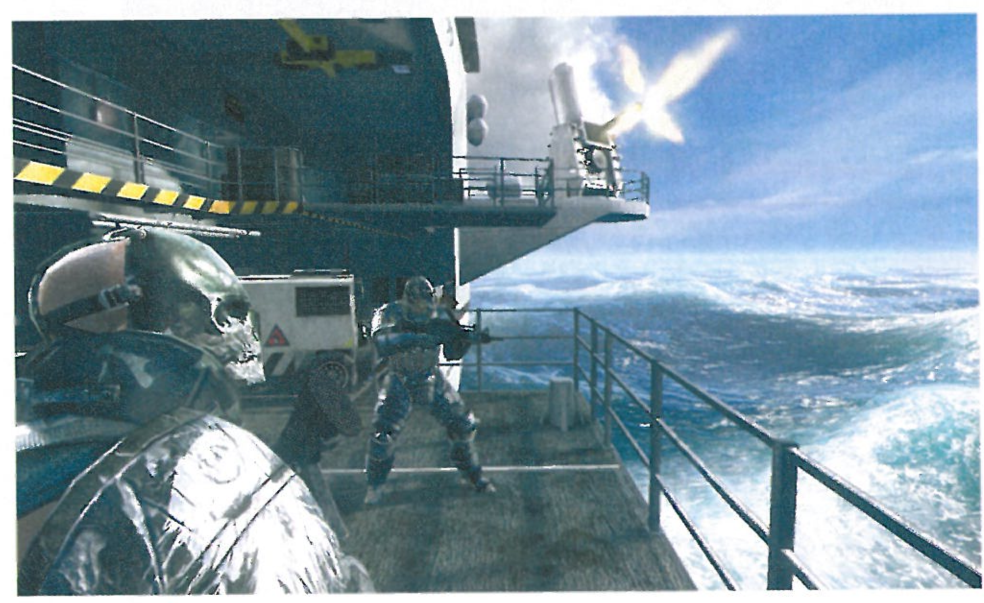
HABRÁ VEHÍCULOS como este hovercraft que tendremos que controlar, por supuesto, a medias con el compañero.



LA COLABORACIÓN será la piedra angular. Si, por ejemplo, nos colocamos espalda con espalda como aquí, podremos tirotear a cámara lenta. Habrá que pensar bien cada ataque, no valdrá ir en plan héroe solitario.



SI CAEMOS HERIDOS, el compañero nos arrastrará a un lugar seguro. Podremos seguir disparando para cubrirle.





EL MULTIJUGADOR propondrá batallas campales en enormes escenarios, siempre en equipos de dos.

EL APARTADO TÉCNICO incluirá efectos de iluminación y de agua realmente asombrosos. Podremos disfrutarlos en entornos tan dispares como China, Irak o un portaaviones en mitad del océano.

habrá luces externas que nos avisarán del peligro o hasta ventiladores que imitaran el aire que nos golpea al correr o caer en paracaídas. Ubisoft ha confirmado que lo usará en «Brothers in Arms Hell´s Highway» y «Far Cry 2».

## LA HISTORIA DE SU VIDA

Si queréis ver los videojuegos desde una perspectiva más cultural, acudid al Museu de Granollers antes del 24 de febrero. En él, la exposición "GAME OVER: Tres Maestros del Videojuego", repasa la vida de tres personalidades del sector: Shigeru Miyamoto (ya sabéis, el papi de Mario), John Carmack (creador de «Doom») y Will Wright («Los Sims»). En la exposición se puede conseguir un libro que incluye un estudio sobre la relación entre música, cine y videojuegos, así como fichas de los 26 juegos que se presentan allí.

## ¿PELÍCULAS BLU-RAY DENTRO DE PSP?

Pues casi, casi. Sony ha revelado que sus próximas películas en Blu-Ray incluirán también una versión con una resolución compatible para PSP. Si conectáis PS3 a PSP con un cable USB, podréis pasar esas versiones "reducidas" de las películas a la portátil para disfrutarlas donde sea.

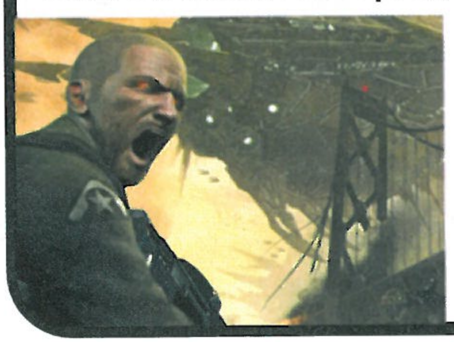
## LOS DINOS "BUZZEAN"

El nuevo juego de la línea «Buzz» (PS2) tendrá como protagonistas a unos simpáticos dinosaurios y retará a los chavales en 35 minijuegos para que machaquen los pulsadores a gusto. Por primera vez habrá pruebas de 2 contra 2. «Buzz Junior: Dinos» llega el 27 de febrero a un precio recomendado de 39,99 € (59,99 € con pulsadores).

ANUNCIO-PLAYSTATION 3

# Regreso al pasado... y a la resistencia

## Sony confirma que «Resistance 2» está en desarrollo. ¡Coged las armas!



Entre otras novedades, esta segunda parte tendrá un modo cooperativo online para 8 jugadores, competitivo de ¡hasta 60! participantes, dificultad adaptable, distintas "clases" de soldado para elegir y varios vehículos. Todavía no se ha confirmado la fecha de salida.




**GO! EXPLORE** lucirá así en nuestra pantalla. Los principales puntos clave se verán en perfectas 3D y la navegación será tan sencilla como la de un GPS normal.

NUEVAS APLICACIONES - PSP

# Recorre todo el mundo con tu portátil

## El nuevo adaptador GPS para PSP está a punto de llegar. Además, hay otros periféricos en camino.

La última utilidad de Sony para PSP va a llegar esta primavera. Se llamará «Go! Explore», y va a consistir en **un adaptador y un programa** para que usemos la consola **a modo de navegador GPS**. El adaptador se colocará en la ranura superior de la consola y el programa vendrá en un UMD. Cuando tengamos el dispositivo en marcha, **bastará con pulsar un botón para indicar nuestro destino;** el programa nos indicará paso a paso como llegar hasta allí. Los mapas se podrán ver en tres dimensiones y los principales puntos de interés y monumentos aparecerán reproducidos con total fidelidad en la pantalla de nuestra portátil.

Los packs de países que se podrán elegir para nuestro GPS serán estos en un principio: España/Portugal, Francia, Reino Unido /Irlanda, Alemania/Austria, Italia, Países Nórdicos y Benelux. Además, **se podrán descargar actualizaciones para los mapas desde PS Network,** para tener nuestros mapas siempre al día. Por supuesto, también podremos adquirir un cargador para el coche o un soporte. **El receptor y el UMD costarán 119 euros**. Si además los queremos con soporte para el coche, el precio subirá a 149. **También podremos comprar un pack junto a la consola por 299 euros.**

Pero esto no será todo. Sony también planea lanzar **un mini-teclado adaptable a la consola, para que escribir no sea tan engorroso.** Aún no hay imágenes y el aparato se espera para 2009. Y la última sorpresa será que una próxima actualización de la consola (a principios de febrero) nos permitirá usar **Skype,** un programa que hace posible **realizar llamadas gratuitas a cualquier equipo que también lo tenga instalado**, así como a un número de teléfono normal (en este último caso, pagando).

## LO PRÓXIMO, UN TELÉFONO MÓVIL




**AL INTRODUCIR SKYPE** en el menú de la consola podremos hablar gratis con otros usuarios que tengan ese programa. Bastará con tener cascos y micro. Incluso podremos consultar qué amigos están online o llamar a números normales, así como recibir llamadas. Eso sí, sólo se podrá usar en la PSP tipo Slim, no en las antiguas.

# INTERNET ONLINE

### ¿Cuál es la mejor partida de «Halo 3»?

A partir de ahora, nuestras partidas con «Halo 3» podrán saltar a la fama. Microsoft Ibérica ha organizado un concurso en el que los jugones tienen que mandar un vídeo con una partida del juego. Las escenas más impactantes o divertidas serán votadas por los propios usuarios. El ganador se hará con una Xbox 360 y 5 juegos. Si queréis participar, entrad en la web **www.halo3alistate.com**. ¡Rápido, el plazo acaba el 31 de enero!

### Snake, más sólido

Konami ha confirmado recientemente que incluirá una "versión de inicio" de «Metal Gear Online» junto a la versión final de «Metal Gear Solid 4». No se sabe con exactitud qué significa eso de "versión de inicio", aunque se supone que implicará descargas posteriores desde la PlayStation Store para obtener el título completo. Konami ha prometido que dará más información al respecto dentro de poco tiempo.

### Un juego a modo de disculpa

El servicio online de 360, Xbox Live, ha tenido un enorme éxito entre los usuarios estas navidades. Tanto, que los servidores han experimentado algunos problemas de rendimiento, lo que ha causado las quejas de bastantes jugones. Para compensar estos inconvenientes, Microsoft ofrecerá en breve un juego gratuito, que todos podrán bajar a través de Xbox Live Arcade.

### En Sony siguen "trabajando en ello"

Eric Lempel, el director de operaciones de PlayStation Network, ha declarado que sus planes pasan por reducir el número de actualizaciones de firmware para PS3, a cambio de que cada una suponga cambios más relevantes y sólidos, "para que todo resulte más fácil y satisfactorio".

## WEB DE MODA

http://www.cs.cmu.edu/~johnny/projects/wii/



Aquí podéis ver los proyectos de este chaval, llamado Johnny Chung. Entre ellos hay una aplicación que permitiría jugar a Wii en "auténticas" 3D o un aparato que captura el movimiento de nuestros dedos.

**Otras webs recomendadas:**

- www.devilmaycry.com/home.html
- www.bioniccommando.com/es
- www.smashbros.com/es/index.html

adidas

Recuerda que a veces el talento no está en marcar el gol, sino en saber entregarlo.

impossible is nothing

Completamente renovadas, ultrasuaves y hechas a mano. Las nuevas adiPURE proporcionan un tacto natural del balón para los jugadores más elegantes.

'PORQUE TODO EQUIPO NECESITA SU DOSIS DE ELEGANCIA' VICENTE, ESPAÑA & VALENCIA CF adidas.com/football

VALENCIA






The place where football starts

NUEVOS DATOS - PS3 Y XBOX 360

# El pasado de Bourne al descubierto

## Seguimos la pista de «La Conspiración Bourne», el juego que nos aportará nuevas pistas sobre el enigmático pasado del personaje de Robert Ludlum.

Hace unos días nos desplazamos a los estudios de Vivendi en Londres para conseguir nuevos datos sobre «La Conspiración Bourne», un **título de acción en tercera persona** con dosis de infiltración **para PS3 y Xbox 360**. El juego profundizará en el pasado de Jason Bourne, un hombre que ha perdido la memoria y que sin saber cómo ni por qué se ve inmerso en un mundo de espías y conspiraciones internacionales.

Según los chicos de High Moon Studios, los encargados del desarrollo, el juego **"no será una mera conversión de las películas"** y ofrecerá nuevos detalles sobre el pasado del protagonista. Por lo que pudimos ver, la acción estará asegurada gracias a un **sistema de combate cuerpo a cuerpo** que nos permitirá aprovechar los elementos del escenario, y a unos **"Quick Time Events"** que pondrán a prueba nuestra rapidez con el mando. Las misiones mezclarán escenarios de las películas (nosotros pudimos repetir la huída de la embajada americana), con flashbacks en los que Bourne revivirá momentos desconocidos de su pasado, como el enfrentamiento contra unos terroristas a bordo de un avión a punto de estrellarse. Además, **se alternarán las misiones a pie con otras de conducción** por las calles de las principales ciudades europeas, como Londres o París. Estará disponible el próximo verano.

**BOURNE**

Este espía virtual lucirá una imagen más dura y sombría que la que nos ofrece Matt Damon en las películas. Justo como en la novela de Ludlum.



BOURNE REVIVIRÁ MOMENTOS DE SU PASADO que servirán para rellenar las lagunas de las películas. Uno de ellos será la pelea contra un terrorista.



LOS ENFRENTAMIENTOS CONTRA "JEFES" se producirán muy a menudo. Son personajes potentes y cargados de recursos. Ese golpe tiene que doler...



LOS CHICOS DE HIGH MOON STUDIOS, encargados de desarrollar el juego, son de lo más simpático y nos recibieron así de "amables" en nuestra visita. Ellos fueron también los responsables del juego «Darkwatch» para PlayStation 2 y Xbox.

ANUNCIO – NINTENDO DS

# Métete un asesino medieval en el bolsillo

## Ubisoft confirma el lanzamiento de una nueva versión de «Assassin´s Creed».



Febrero es el mes elegido para que podamos disfrutar de «Assassin´s Creed» en nuestra portátil. El juego será una "precuela" del título original, y en ella conoceremos más datos sobre Altair y su historia. La aventura, que nos devolverá a la época la Tercera Cruzada, tendrá escenarios en tres dimensiones y se desarrollará en cuatro ciudades del Este (aún no se han desvelado los nombres). Esta entrega mezclará saltos acrobáticos con espectaculares combates a espada y pequeños toques de infiltración.

**TODAS LAS HABILIDADES** que ya nos demostró Altair en el juego original volverán a aparecer en esta versión portátil.

LANZAMIENTO – Wii

# El juego que hubiera querido Kasparov

## Gracias a nuestra Wii, ahora el ajedrez será más divertido que nunca.

Siguiendo la línea de los juegos sociales de la saga "Touch Generations" llega a la consola de Nintendo «Wii Ajedrez», un título que hará las delicias de los aficionados a este "deporte". Arropado por una gran inteligencia artificial y un sistema de control muy intuititvo, este título nos obligará a exprimirnos las neuronas para adelantarnos a los movimientos de la máquina, o de nuestro rival si jugamos a dobles. Ya está a la venta por 29,90 euros.



**MOVEMOS LAS PIEZAS CON EL WiiMOTE** y además podemos personalizarlas, ver las partidas repetidas, jugar con una guía o corregir nuestros errores.

NUEVOS DATOS – Wii, PSP Y DS

# Las nuevas versiones de «Pro Evolution»

## La fiesta del fútbol continúa: ¡ya hemos probado las próximas entregas de «Pro Evolution 2008» para Wii y las portátiles! Calzaos las botas, que os contamos todos los detalles.

Muchas porras se habían hecho sobre la nueva versión para Wii del esperado «Pro Evolution Soccer 2008». Nosotros por fin hemos podido probarlo y os aseguramos que, como mínimo, no deja indiferente. Para empezar, **no se tratará de una conversión, sino que el título ha sido creado desde cero**. Eso se notará principalmente en el sistema de control, porque **no usaremos el stick para controlar a los jugadores, sino que su dirección vendrá marcada por el movimiento que hagamos nosotros con el Wiimote**. Por ejemplo, si señalamos al jugador con el balón y a continuación movemos el Wiimote a la derecha, seguirá esa dirección hasta que nosotros le indiquemos otra cosa. Mientras él sigue con ese movimiento, podremos marcar a otro jugador, señalarle otra dirección y hacer que se posicione donde más nos convenga. Para lanzar agitaremos el Nunchako, mientras que para hacer entradas pulsaremos Z. **Este sistema, que al principio puede parecer lioso, puede darnos mucha ventaja estratégica cuando le tengamos cogido el truco**. Así, podremos forzar un fuera de juego o adelantar a varios atacantes a la vez con un par de movimientos de mano. En definitiva, **nuestro control sobre el conjunto del equipo será potencialmente mayor**. Nosotros hemos echado unos partidos y, aunque es desconcertante al principio (por costumbre tendemos a mover el stick), acaba por hacerse intuitivo.

En cuanto a la oferta de modos de juego, será similar a la de las otras consolas. **También tendremos Liga Master (renombrada como Camino de Campeones)** y el resto de posibilidades: **partidos online**, ligas y copas sueltas, entrenamiento, Negociar (para transferir a nuestros "cracks" a otros equipos)... **Y la nueva posibilidad de usar nuestros Miis en los partidos**, por si no nos gusta el aspecto "seriote" de los futbolistas reales. Si creamos equipos personalizados con nuestros propios Miis, podremos transferirlos a los colegas que queramos a través de nuestro Wiimote. Así que ya sabéis: los que queráis disfrutar de una experiencia «Pro Evolution» diferente, preparaos para el pitido inicial, que será **el próximo mes de marzo**.

**CRISTIANO RONALDO**

El astro portugués abandera el juego. Esta vez no lo controlaremos al viejo estilo, sino indicando con el puntero la dirección que debe tomar.




PARA LOS PASES nos fijaremos en la dirección del jugador con posesión del balón (flecha naranja) y el compañero (amarilla). Al pulsar B se iniciará el pase.

**SIETE U OCHO JUGADORES** de nuestro equipo aparecerán a la vez en pantalla. Esto servirá para que controlemos a varios a la vez, lo que dará más profundidad estratégica.




**LAS REPETICIONES** nos permitirán ver con mucho más detalle las direcciones que hemos marcado en cada jugada. Será como la pizarra de los entrenadores, pero más detallado.

## UN CONTROL DIFERENTE

**PARA MOVER AL JUGADOR** habrá que señalarlo con el puntero. Al pulsar A avanzará y una flecha indicará su dirección, según donde esté el puntero. A la vez que él se mueve, podremos desplazar a otro futbolista y de esta forma preparar el pase al hueco.







## LA MAGIA DEL FÚTBOL, TAMBIÉN EN PORTÁTIL

### PSP

Esta versión será similar a la que ya pudimos disfrutar en PlayStation 2. Además de la oferta de copas, campeonatos, etc., contaremos con el nuevo modo Tour Mundial, en el que tendremos que superar varias pruebas a lo largo del globo. Además, podremos intercambiar datos de este modo, así como de la Liga Master, entre las dos consolas. Se espera para finales de febrero.






### NINTENDO DS

La versión para DS muestra el terreno de juego en 3D en la pantalla superior, mientras que la inferior sirve para ver un mapa del campo y cambiar la estrategia (el control de los jugadores no se basa en el stylus, sino que es clásico). Incluye modo multijugador (a dobles con una tarjeta o para 4 con multitarjeta). Está a la venta desde el 24 de enero.






## ¿Sabes cuánto...?

dinero costó la producción de «Halo 3» para Xbox 360?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE



## en voz baja

por javier abad

➔Hola amigos, ¿qué tal habéis comenzado el año? Yo lo he hecho cargado de trabajo, porque no dejan de llegarme rumores interesantes. Por ejemplo, ese que dice que en 2008 jugaremos al ritmo de nada menos que **4 nuevas ediciones de la saga «Guitar Hero»,** entre ellas «Guitar Hero IV», por supuesto, pero también **«Guitar Hero Aerosmith».**

➔Ahora que **«Wii Fit»** ya ha salido en Japón, seguro que **Nintendo está pensando en nuevos usos para su peculiar periférico.** ¿Qué os parecería un juego de skateboard? No lo descartéis...

➔Si recordáis, el mes pasado os hablé de la más que posible salida de **«Bioshock 2».** Bien, pues ahora se dice que **la acción estará situada antes de lo que ocurría en la primera parte.** Y por cierto, en la web de 2K Boston, sus desarrolladores, hay ofertas de empleo para **programadores con experiencia en PS3.**

➔Para terminar os muestro la simpática **felicitación navideña de la compañía Rare,** que no tendría mayor importancia de no ser porque, si os fijáis bien, veréis que en uno de los calcetines que cuelgan de la chimenea se lee "KI3". **¿Será una nueva entrega de la saga de lucha «Killer Instinct»?** Sólo ellos lo saben... de momento.



RARE ha dejado una pista interesante en su felicitación de Navidad. ¿Será verdad?

NUEVOS DATOS – PS3 Y XBOX 360

# Fuerza, acero y espadas láser

### «Soul Calibur IV» saldrá este verano con dos invitados llegados de una galaxia muy, muy lejana...



DARTH VADER será jugable en la versión de PS3, mientras que Yoda hará lo propio en Xbox 360.

LAS ESPADAS LÁSER serán las armas de los personajes de «Star Wars» en los combates de este juego de lucha con... eso, espadas.

La pasada feria CES de Las Vegas (celebrada del 7 al 10 de enero) contó con un anuncio muy especial. Namco Bandai y LucasArts estrecharán lazos de cara al lanzamiento este verano de «Soul Calibur IV», uno de los juegos de lucha más esperados del año. Darth Vader y Yoda, los célebres protagonistas de "Star Wars", repartirán sablazos láser a diestro y siniestro junto a Cassandra, Mitsurugi y compañía, lo que significa una excelente noticia para los fans de ambas sagas. PS3 y Xbox 360 se repartirán a las dos figuras galácticas, así que disfrutaremos de Darth Vader en la primera y de Yoda en la segunda. De este modo, la compañía nipona sigue con la tónica que inició con «Soul Calibur II», donde las versiones de GameCube, Xbox y PS2 recibieron a Link, Spawn y Heihachi Misima («Tekken») respectivamente.

## ¡Qué flash!

*"Las técnicas de desarrollo occidentales están muy avanzadas. Estoy muy impresionado con los desarrolladores americanos; su habilidad gráfica y técnica es asombrosa. Cuando miro lo que están haciendo, pienso: Japón está en problemas."*

**AKIRA YAMAOKA, Productor de «Silent Hill V»**

ANUNCIO – PS3 Y XBOX 360

# La batalla por salvar la Tierra ha comenzado

### Así será «Tiberium», un nuevo shoot´em up táctico.

EA ha anunciado el lanzamiento de «Tiberium» a finales de año, un juego ambientado en el universo apocalíptico de «Command & Conquer». En él nos alistaremos en un escuadrón de combate que deberá enfrentarse a una poderosa fuerza extraterrestre para salvar nuestra civilización. En la piel del sargento Ricardo Vega, podremos dar órdenes a nuestro grupo, manejar todo tipo de armas y vehículos e incluso librar combates online. Todo en primera persona, para dotar a la acción de un mayor espectacularidad. Preparaos para la batalla de vuestras vidas.



LA ACCIÓN TÁCTICA y estrategia en combate serán dos de las claves del juego. Habrá que disparar, pero con cabeza.

## NUEVO JUEGO–PS3 Y XBOX 360

# El espíritu olímpico renace este verano

### Sega traerá el videojuego oficial de las próximas Olimpiadas de Pekín.

Apenas faltan unos meses para que se celebren los Juegos Olímpicos de Pekín y las consolas no podían faltar a su cita. Después de «Mario & Sonic» para DS y Wii, Sega prepara «Beijing 2008», el juego oficial para Xbox 360 y PS3. El título incluirá 35 disciplinas olímpicas y los emplazamientos oficiales, con un control adaptable para que tanto los novatos y los más expertos disfruten por igual. Además, incluirá también modo online. Llegará al mismo tiempo que las Olimpiadas reales.




**LAS PRUEBAS OLÍMPICAS** se reproducirán con total fidelidad, e incluso habrá "replays" de los mejores momentos. Veremos retos de habilidad, velocidad, resistencia...

## PRÓXIMO LANZAMIENTO–PLAYSTATION 2

# Las crónicas de Naruto continúan

### «Naruto: Uzumaki Chronicles 2» está listo para su estreno.

La segunda parte de este juego de acción con toques de rol se pondrá a la venta en marzo. De nuevo tendremos que controlar al alocado ninja Naruto en su camino para convertirse en Hokage y ayudar a los compañeros de su villa a combatir una extraña amenaza mecánica. La novedad es que un segundo jugador podrá ayudarnos en cualquier momento, controlando a héroes como Chouji, Lee o Shikamaru y ninjas de la Arena.




**LOS ATAQUES TÍPICOS** como el Rasengan o esta Multiplicación Oculta no faltarán en el juego.

## ¡20 millones de euros!

Y eso, sin contar los costes de la enorme campaña de marketing. Toda una superproducción, vamos.

ANUNCIO – PS3 Y XBOX 360

# Ondas vitales y guerreros "next-gen"

## Goku debutará al fin en la nueva generación.

Con el sugerente nombre de «Dragon Ball Z: Burst Limit», Bandai-Namco ha anunciado el debut de la popular saga de Akira Toriyama en PS3 y Xbox 360. El juego seguirá los pasos que tan buenos resultados ha dado a la franquicia «Budokai Tenkaichi», con un potente motor gráfico 3D que, por lo que podéis ver en las imágenes, convertirán al título en un auténtico anime jugable. También incorporará modo online y su lanzamiento se espera para una fecha aún no determinada de 2008.




LOS COMBOS Y MAGIAS seguirán siendo muy similares a los de anteriores capítulos.




LOS PERSONAJES lucirán un aspecto estupendo gracias al potente motor gráfico del juego.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – Wii

# ¡Esta ciudad es un completo desastre!

## Las urgencias no volverán a ser lo mismo tras «Emergency Mayhem».

¿Os imagináis controlando el servicio de emergencias de una ciudad? Pues id haciéndoos a la idea, porque en este nuevo juego de Codemasters nos pondremos en la piel de bomberos, policías e incluso médicos que intentan remediar las urgencias que se suceden en Crisis City, una ciudad donde todo es posible. Con mucho humor y el reloj como principal enemigo, tendremos que superar más de 30 situaciones en forma de delirantes minijuegos: devolver presos a sus celdas a base de trampolines o tranquilizar monos con plátanos son solo dos ejemplos. Estas emergencias llegarán a nuestra Wii en primavera.







# FUTUROS LANZAMIENTOS

## Títulos potentes para los próximos meses

### NARUTO

EL APRENDIZ DE NINJA desembarcará por partida doble este año. Seguirá su aprendizaje como ninja en PS2 y Wii.

| JUEGO | CONSOLA | GÉNERO | FECHA |
|---|---|---|---|
| NBA 08 | PS3, PS2 | Deportivo | 13 de febrero |
| Castlevania X | PSP | Acción | 14 de febrero |
| Need for Speed Prostreet | PSP | Velocidad | 28 de febrero |
| Naruto Uzumaki Chronicles 2 | PS2 | Acción | 29 de febrero |
| Turning Point | PS3, 360 | Shoot´em up | 29 de febrero |
| No More Heroes | Wii | Aventura | 29 de febrero |
| Bleach | Wii | Acción | febrero |
| Destroy All Humans 3 | PS3, 360, Wii | Acción | febrero |
| Soldier of Fortune 3 | PS3 | Shoot´em up | 7 de marzo |
| Flatout Head On | PSP | Velocidad | 7 de marzo |
| ATV Thunder Ridge Riders | Wii | Velocidad | 7 de marzo |
| Bully Scholarship Edition | Wii, 360 | Acción | 7 de marzo |
| Naruto | Wii | Acción | 28 de marzo |
| Heist | PS3, 360 | Shoot´em up | 30 de marzo |
| Sega Superstar Tennis | PS3, 360, Wii | Deportivo | marzo |
| Obscure 2 | Wii | Aventura | marzo |
| Dynasty Warriors 6 | PS3, 360 | Acción | marzo |
| Dungeon Explorer | PSP, DS | Acción | marzo |
| Ace Attorney Apollo Justice | DS | Aventura | 11 de abril |
| Okami | Wii | Acción | abril |
| Dragon Quest Swords | Wii | Aventura | abril |
| Ninja Gaiden 2 | Xbox 360 | Acción | mayo |
| Emergency Mayhem | Wii | Varios | primavera |
| Halo Wars | Xbox 360 | Estrategia | julio |
| La Conspiración Bourne | PS3, 360 | Aventura | julio |
| Prototype | PS3, 360 | Aventura | julio |
| Fable 2 | Xbox 360 | Aventura | Noviembre |
| Alan Wake | Xbox 360 | Aventura | Noviembre |

P Precio reducido ★ Nueva fecha

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.

# GANADORES CONCURSO

## Resident Evil: Extinción

PREMIO:
BSO DE RESIDENT EVIL: EXTINCION

Juan García ........ Alicante
Francisco Alba Bodoque ........ Córdoba
Pilar Carazo Montijano ........ Granada
Eder Ferraz Sotelo ........ León
Miguel Ángel Ceballos Vicario ........ Madrid
Ana Isabel Paniza Jiménez ........ Málaga
José Luís Blanco Marín ........ Málaga
Mari Carmen Zamora Paterna ........ Murcia
Inma Leal Salazar ........ Sevilla

PREMIO:
CAZADORA SHOTT + BSO DE RE: EXTINCION

Manuel García Fernández ........ Barcelona



# NUESTRAS REVISTAS

**Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco**

## → NINTENDO ACCIÓN

### Se avecina una gran batalla en Wii



**Battalion Wars 2,** el juego que promete las batallas más divertidas para Wii, se estrena en las páginas de NA, donde también encontraréis información exclusiva de «Alone in the Dark» y «Nights Journey of Dreams» en sendos reportajes.

**Elegid los mejores juegos de 2007,** votando con un simple sms a los títulos que más habéis disfrutado este año en las consolas Nintendo. Sólo por participar, podréis ganar 2 consolas Wii y 2 DS con sus respectivos mejores juegos del año.

**Libro-guía Mario Galaxy.** Con esta segunda entrega completan el juego. Encontraréis las 60 estrellas restantes y una barbaridad de consejos y trucos para no perder tiempo... ni espacio.

## → PLAYMANíA

### El paraíso de la velocidad



**En portada.** Comparan los mejores juegos de velocidad para PS3, para que sepáis cuál es el que mejor se adapta a vuestros gustos: «Burnout Paradise», «NFS ProStreet», «MotorStorm»...

**¡Los mejores de 2007!** Votad por vuestros juegos favoritos del año pasado y además podréis ganar una PS3, una PSP y los juegos ganadores.

**¿Qué tele me compro?** Os ayudan a elegir una televisión para saltar a la alta definición.

**Los 25 juegos más esperados para 2008.** Los títulos que van a hacer historia en los próximos meses, desde «GTA IV» a «Street Fighter IV» o «Tomb Raider Underworld».

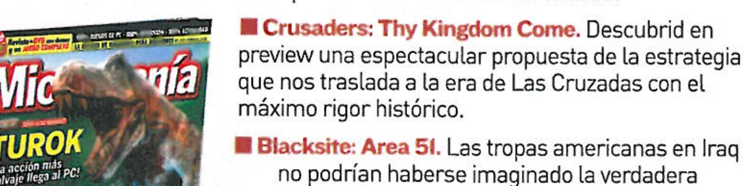
**Guías y Trucos.** Descubrid cómo desbloquear los personajes de «Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3», dónde encontrar los ordenadores de «Call of Duty 4» y convertíos en los mejores pilotos de «NFS ProStreet».

**Y de regalo.** Un calendario con las mejores imágenes de los juegos más potentes para este 2008.

## → MICROMANíA

### ¡Acción prehistórica!

**Turok.** ¿Quién dice que los dinosaurios se extinguieron? Pronto vais a tener que véroslas con un T-Rex o un pterodáctilo en el retorno de Turok. No os perdáis su avance en Micromanía.

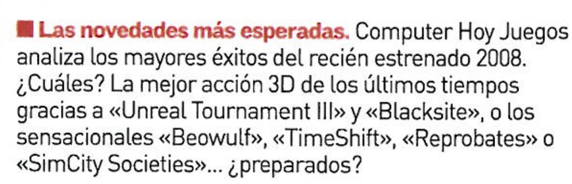


**Crusaders: Thy Kingdom Come.** Descubrid en preview una espectacular propuesta de la estrategia que nos traslada a la era de Las Cruzadas con el máximo rigor histórico.

**Blacksite: Area 51.** Las tropas americanas en Iraq no podrían haberse imaginado la verdadera naturaleza de sus enemigos, ¡alienígenas!

**DVD de regalo.** Este mes, el juego completo «Tortuga: Dos Tesoros» de regalo. Además un especial con más de 3.000 trucos y como siempre, demos, previews, actualizaciones y muchísimo más.

## → COMPUTER HOY JUEGOS



### ¡¡Diversión total!!

**Las novedades más esperadas.** Computer Hoy Juegos analiza los mayores éxitos del recién estrenado 2008. ¿Cuáles? La mejor acción 3D de los últimos tiempos gracias a «Unreal Tournament III» y «Blacksite», o los sensacionales «Beowulf», «TimeShift», «Reprobates» o «SimCity Societies»... ¿preparados?

**Test.** Computer Hoy Juegos somete a todas las novedades a su riguroso y espectacular laboratorio. Ya sabéis, 24 ordenadores distintos y 48 pruebas de rendimiento con los mejores procesadores y tarjetas gráficas. ¿Funcionarán las novedades en vuestro PC?

**Juegos de regalo.** Este mes Computer Hoy Juegos os regala «Crazy Factory», un divertido juego de estrategia donde tendremos que crear los objetos más locos y venderlos para forrarnos de dinero.



aquí Tokio

por christophe kagotani



¡Hola de nuevo, amigos! Ahora mismo estoy disfrutando de unas pequeñas vacaciones en Nikko, una de las zonas más turísticas del país, pero no me olvido de vosotros. Este mes os traigo **uno de los juegos más prometedores del momento, «Super Smash Bros Brawl»**, que va a arrasar en Wii.

Y continuamos hablando de la consola de Nintendo, porque **Wii Fit ya ha alcanzado el millón de unidades vendidas** tan solo un mes de después de su lanzamiento. La mala noticia es que aún no se conoce la fecha ni el precio que tendrá el juego en Europa, **aunque es probable que llegue en primavera.**

Quizá para compensar el éxito de la consola de Nintendo, Sony ha anunciado interesantes novedades respecto a PS3. **Los modelos de 20 GB y 60 GB dejarán de venderse también en Japón,** y la consola de 40 GB continuará en el mercado a un precio de 39.800 yen. Además, Capcom y Sony se han puesto de acuerdo para el lanzamiento de dos ediciones especiales de la consola (en blanco y negro) **que acompañan al lanzamiento de «Devil May Cry 4» a un precio de unos 400 euros.**

Konami nos sorprende con dos anuncios relacionados con los salones recreativos. En primer



**LAS ESTRELLAS DE NINTENDO** se han apuntado a un torneo de lucha en el que todo vale. ¡Diversión asegurada en el tercer «Super Smash Bros»!

LUCHA ■ NINTENDO ■ Lanzamiento: **Ya disponible** (Japón) - **2º trimestre** (España)

## LA LUCHA SEGÚN NINTENDO

# SUPER SMASH BROS. BRAWL

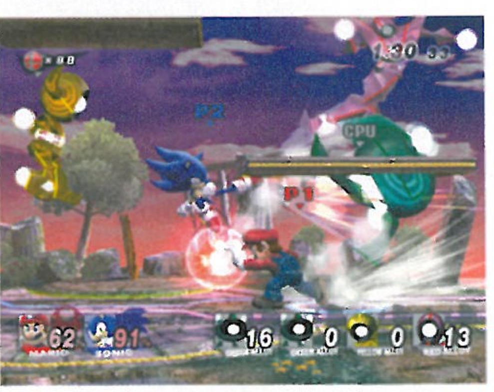
**Se acabaron las discusiones por ver qué personaje de videojuegos es el más fuerte. En Japón ya lo estamos comprobando en un gran torneo de lucha al que están invitadas un montón de estrellas.**

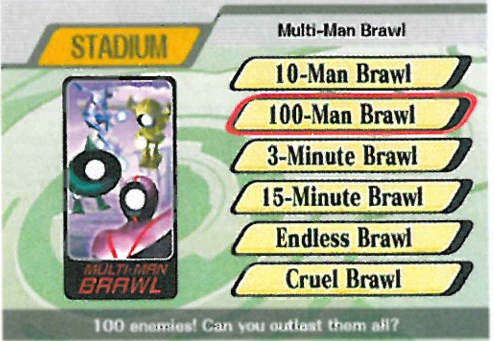
### EL DESARROLLO
### Puñetazos con humor

**LOS HÉROES MÁS FAMOSOS DE NINTENDO** (y algún que otro invitado) saltan al ring. Hasta 4 personajes se "ponen las pilas" en unas emocionantes peleas en las que debemos acabar con la resistencia de nuestros adversarios y sacarles de la pantalla. Podemos utilizar habilidades clásicas, como el salto de Mario o los espadazos de Link, además de usar cualquier recurso que encontremos por el escenario.





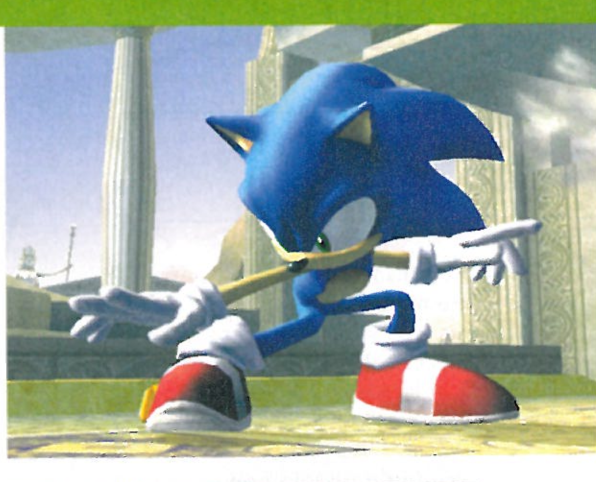





## LOS MODOS DE JUEGO

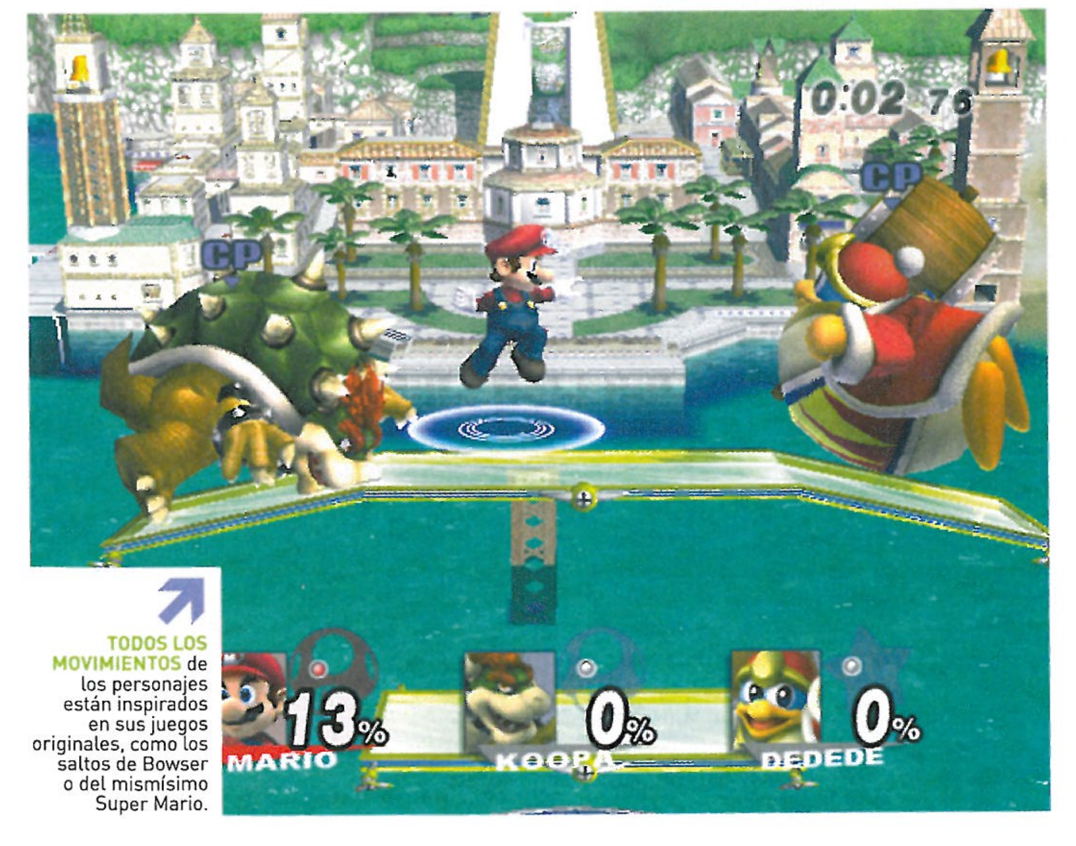
### Acción para todos los gustos

**EL MODO HISTORIA,** bautizado como Subspace Emissary, consiste en un "beat' em up" de desarrollo horizontal que nos enfrenta al conquistador Primid y sus esbirros. A medida que avanzamos en esta combinación de lucha y plataformas vamos encontrando personajes de Nintendo que hacen las veces de enemigos finales. Por otra parte el modo "versus" nos permite enfrentarnos a tres amigos por Internet o mantenernos al margen para tomar fotos y vídeos. El juego se completa con el modo «Brawl», en el que podemos organizar combates contra un máximo de 100 enemigos.





**« CUATRO JUGADORES SIMULTÁNEOS PODRÁN PARTICIPAR EN LOS MODOS VERSUS Y COOPERATIVO A TRAVÉS DE LA CONEXIÓN WIFI DE LA CONSOLA »**




**TODOS LOS MOVIMIENTOS** de los personajes están inspirados en sus juegos originales, como los saltos de Bowser o del mismísimo Super Mario.

## LOS PERSONAJES

### Una galería de lujo

**TODAS LAS ESTRELLAS DE NINTENDO** se han apuntado a los combates de «Smash Bros Brawl». En el plantel de luchadores nos encontramos con una veintena de viejos conocidos, como Pikachu, Donkey Kong o el propio Mario, que lucen las mismas habilidades que en sus juegos de origen. El título nos permite controlar nuevos luchadores, entre los que se cuentan Pit (el protagonista de «Kid Icarus»), Olimar o Diddy Kong, el sobrino de Donkey. Además, por primera vez en esta saga podemos manejar a personajes de otras compañías, como Solid Snake, el héroe de «Metal Gear», o el mismísimo Sonic.

## MASAHIRO SAKURAI



**EL DIRECTOR DEL JUEGO** es también responsable de los primeros títulos de la saga «Kirby». Su labor también incluye una colaboración especial con Tetsuya Mizuguchi, el creador de «Sega Rally», para desarrollar «Meteos» (DS).

## aquí Tokio

lugar **el desarrollo de un nuevo arcade musical de la serie Jubeat,** que ya se encuentra en pruebas en algunos salones de Tokio. Además la compañía ha decidido lanzar una conversión para Wii de **«Target: Terror», un arcade de pistola con gráficos digitalizados** que será compatible con Wii Zapper.

Cambiando de tercio, Kazunori Yamauchi ha aprovechado el lanzamiento de «GT 5 Prologue» en PS3 para dar nuevas pistas sobre el juego final. **De momento se ha confirmado la conectividad con «GT Mobile» para PSP, que aparecerá el año próximo** y se ha aventurado su lanzamiento para Navidades. El responsable de Polyphony Digital también ha declarado su intención de realizar un juego de rol.

Y ahora, una de las sorpresas que se han presentado en el pasado Jump Festa se trata de **«Tales of Vesperia», la última entrega de esta famosa saga de rol de Namco,** que contará con diseños de Kosuke Fujishima (un famoso dibujante de manga). Quién sabe, podría tratarse del juego de rol secreto que la compañía estaba preparando en exclusiva para PS3.

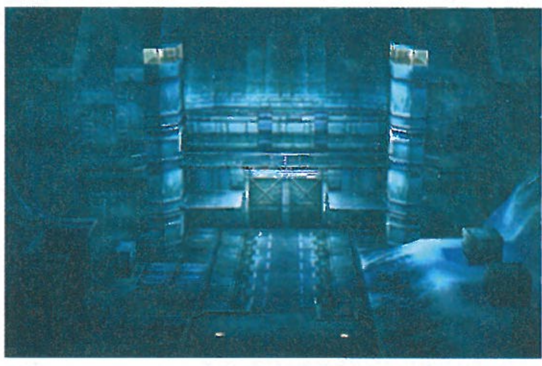
Y me despido con una noticia curiosa, **el cambio de fechas del Tokyo Game Show, que pasará a celebrarse el próximo mes de octubre en lugar de septiembre.** Veremos qué otras sorpresas nos depara la feria. ¡Hasta el mes que viene!



**El Tokyo Game Show** recibió el pasado mes de octubre más de 200.000 visitantes.



**EL DISEÑO DE LOS NIVELES** está inspirado en una veintena de juegos "de la casa". Todos están repletos de trampas y secretos, que animan mucho los combates.







## LOS ESCENARIOS
### Un paseo por el universo Nintendo

**TODOS LOS CAMPOS DE BATALLA** que encontramos en «Super Smash Bros. Brawl» se han trasladado desde otros juegos bien conocidos. En total tenemos más de 25 escenarios a nuestra disposición, algunos recuperados del juego anterior de GameCube (como Corneria, el Barco Arco Iris o Yoshi's Island) y otros completamente nuevos, inspirados en juegos como «Wario Ware», «Super Mario Sunshine» o «Super Mario Kart». También los nuevos personajes "prestan" algunos niveles, como la isla Shadow Moses, inspirada en el primer «Metal Gear Solid». Todos estos escenarios cuentan con elementos interactivos (como puentes que se derrumban o un barco que no para de moverse), trampas y objetos ocultos que multiplican la emoción de estos enfrentamientos.



## LOS OBJETOS
### Una ayuda en medio de la batalla

**PODEMOS RECOGER TRES TIPOS DE AYUDAS** durante el combate. Por una parte están los objetos "normales"; una veintena de armas, desde una cáscara de plátano hasta una espada láser o un lanzacohetes. Los otros dos elementos que nos pueden dar ventaja son los Pokéballs, de los que sale un Pokémon que nos ayuda durante un tiempo limitado, y los ayudantes, que son personajes de otros juegos (como «Animal Crossing») que nos prestan una ayuda inmediata.





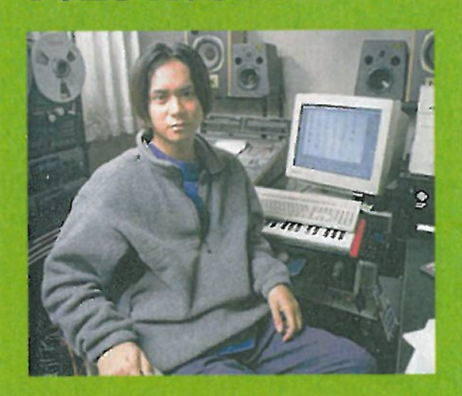


## EL SISTEMA DE CONTROL

### Para todos los públicos

**PODEMOS MANEJAR EL JUEGO DE TRES FORMAS DISTINTAS,** dependiendo del mando que prefiramos utilizar. La opción básica, con el Wiimote, nos invita a agarrar el mando de forma horizontal: nos movemos con la cruceta digital y usamos los botones 1 y 2 para realizar los ataques normales y especiales. También podremos conectar el Nunchako si preferimos movernos con el stick analógico y utilizar el sensor de movimiento (y los botones A y B) para los ataques. Por otra parte, tanto el mando clásico como el control pad de GC son compatibles, lo que resultará ideal para todo tipo de jugadores.

## YUZO KOSHIRO



**EL COMPOSITOR DE LA BANDA SONORA DE «SONIC»** para Master System o «Streets of Rage» es una de las 27 estrellas que han colaborado para realizar las melodías de «Super Smash Bros Brawl». Entre los nombres más conocidos se encuentran Akihiro Honda (que está trabajando también en la música de «Metal Gear Solid 4 » para PS3), Koji Kondo, responsable de la música de las sagas «Super Mario Bros» y «The Legend of Zelda», y Kenji Yamamoto, conocido por «Super Metroid» y «Metroid Prime».

**« EL PLANTEL DE LUCHADORES ESTÁ FORMADO POR GRANDES PERSONAJES DE NINTENDO JUNTO A OTROS INVITADOS COMO SONIC »**



**LA REALIZACIÓN** de personajes y escenarios es excepcional, así como los efectos en tiempo real, de lo mejorcito que hemos podido ver en nuestra Wii.

## EL APARTADO TÉCNICO

### Exprimiendo la potencia de Wii

**PARA REALIZAR UN JUEGO CON TANTAS ESTRELLAS** han tenido que cuidarse especialmente los aspectos técnicos. Por una parte, el apartado visual (uno de los más espectaculares de Wii) conserva el diseño original de los personajes, pero con un aire más realista. El tamaño y la profundidad de los escenarios es sobresaliente, y además las animaciones de cada luchador están sacadas de sus juegos originales, así como la música. La banda sonora, compuesta por más de 27 músicos de distintas compañías, se puede aumentar con los CDs que aparecen en algunos escenarios.

## LO QUE DEBES SABER

- **¿Qué es?** El nuevo juego de Lara Croft, «Tomb Raider Underworld».
- **¿Cuándo se pondrá a la venta?** A finales de este año.
- **¿Para qué consolas?** De momento, PS3 y Xbox 360, aunque después vendrán Wii, PS2 y DS.

**LA NUEVA LARA:**

Salta y trepa




## ASÍ SERÁ EL NUEVO «TOMB RAIDER»

# LARA CROFT ÚLTIMO MODELO

**Una Lara Croft que se sale de la pantalla. Así lucirá la popular arqueóloga en su nueva aventura, «Tomb Raider Underworld». Crystal Dinamics, responsables de las dos últimas y aclamadas entregas, están en pleno desarrollo de un juego que busca aprovechar las posibilidades técnicas de la nueva generación.**

V*ais a babear cuando veáis a Lara en la nueva entrega"*. Así de explícito se mostraba Ian Livingstone, una de las cabezas visibles de Eidos –la compañía inglesa distribuidora y propietaria de la saga-, y alguien que conoce como pocos la trayectoria de la heroína más famosa de los videojuegos. Tanto Eidos como Crystal Dinamics, los desarrolladores, quieren que esta nueva entrega suponga un antes y un después en la saga, un salto incluso mayor que lo que fue el paso de Miss Croft de PSone a PS2. Por eso, lo primero que hicieron fue crear un motor gráfico completamente nuevo, que aproveche hasta lo que actualmente es posible la enorme capacidad técnica de PS3 y 360. Más adelante llegarán también versiones para PS2, Wii y DS.

Tan seguros están de que va a ser algo grande que, recientemente, a falta de casi un año para el lanzamiento del juego, nos llevaron a un exclusivo grupo de periodistas a la península del Yucatán, en México, para ver –en juego real- uno de los primeros niveles del juego. ¿Y por qué allí? Pues porque precisamente en ese lugar, en unas ruinas mayas cercanas a la zona de Chiapas, es donde de desarrolla esta fase. De esta forma podríamos comprobar en vivo la hiperrealista ambientación de «Tomb Raider Underworld».

**→UN TOMB RAIDER DE NUEVA GENERACIÓN.** La presentación duró aproximadamente una hora, y en ella pudimos ver a ▸▸


Combate


Explora







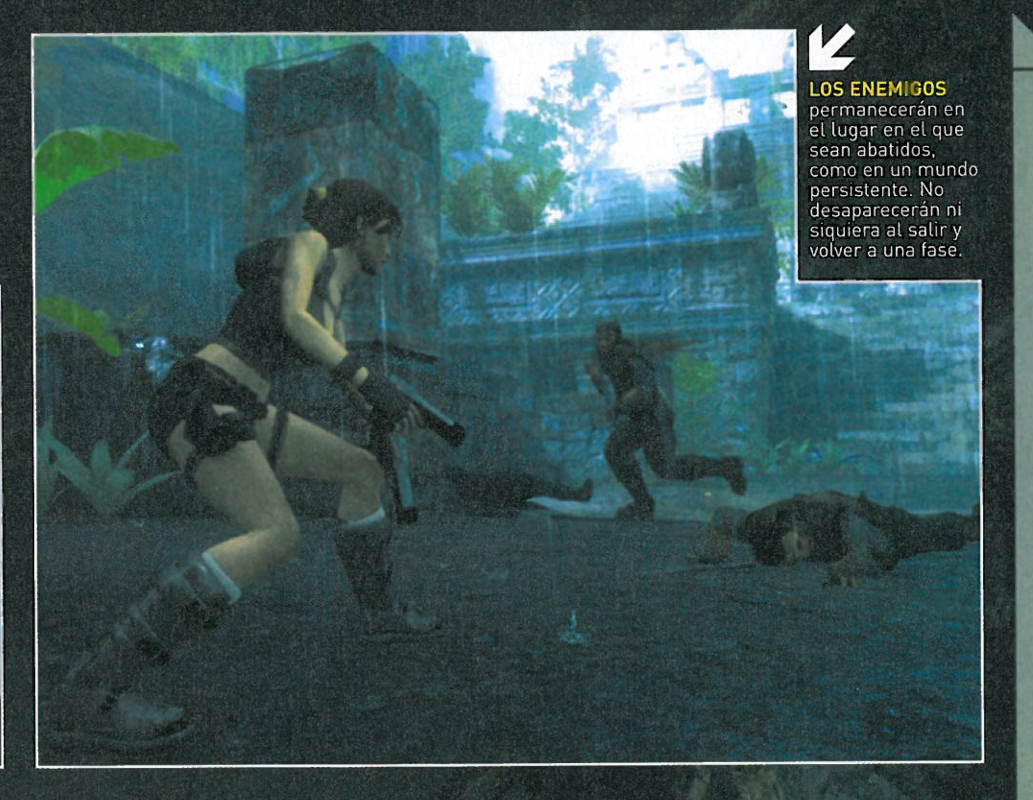


Eric Lindstorm, uno de los creadores del juego, echándose una partida con Lara en una Xbox 360. Y nuestra primera impresión fue... sobresaliente. No cabe la menor duda de que estamos ante un «Tomb Raider» de nueva generación, un juego que, a falta de verlo con más detenimiento, lleva un paso más adelante el nivel técnico que hayamos podido ver en los últimos grandes lanzamientos.

Hubo dos elementos que centraron nuestra atención nada más ver las primeras imágenes del juego: Lara, como no podía ser de otra forma, y el entorno por el que se movía. La moza ha dado un cambio considerable. Mantiene sus inconfundibles rasgos, sí, pero da la sensación de haberse desprendido de su lado "cartoon". Su apariencia es mucho más creíble, resulta bastante más real. Y hasta diríamos que parece mayor. Aunque las sorpresas aumentaron cuando se puso en acción. Fijándonos bien, pudimos ver como sus tríceps se tensaban cuando trepaba o los músculos de sus muslos se congestionaban al correr. Y aún hubo más, pues casi cada movimiento iba acompasado de una expresión diferente de su cara. Se nos vino a la cabeza que no andaba muy desencaminado el señor Livingstone en su afirmación.

En esta fase, Lara recorre unas ruinas mayas en medio de una espesa jungla. Llueve. Es alucinante comprobar como los efectos de luz recogen todos los detalles de este peculiar entorno. Hay variados contrastes de claros y sombras, reflejos, una ligera bruma... los impecables efectos sonoros le hacen parecer casi un entorno real. Casi se sienten el frío y la humedad. Las gotas se deslizan por el cuerpo de Lara, y al pasar por algunas zonas se mancha de barro que va desprendiéndose con sus movimientos. Se aprecia con precisión la textura de las rocas que forman los monumentos, y las hojas y ramas de los árboles se mueven con naturalidad. Y en las zonas con agua, la protagonista debe tener cuidado de no resbalarse. En fin, toda una exhibición técnica.

**MIENTRAS LARA AVANZABA CON SOLTURA POR ESTA FASE**, sus creadores nos fueron revelando más detalles del juego. No habrá grandes sorpresas en cuanto al sistema de juego: acción, exploración y saltos, con especial atención a los puzles. Aunque si es cierto que cada uno de estos ele-



**LAS ACCIONES** que podrá realizar Lara serán muy numerosas. Contará con nuevos movimientos acrobáticos y de combate.

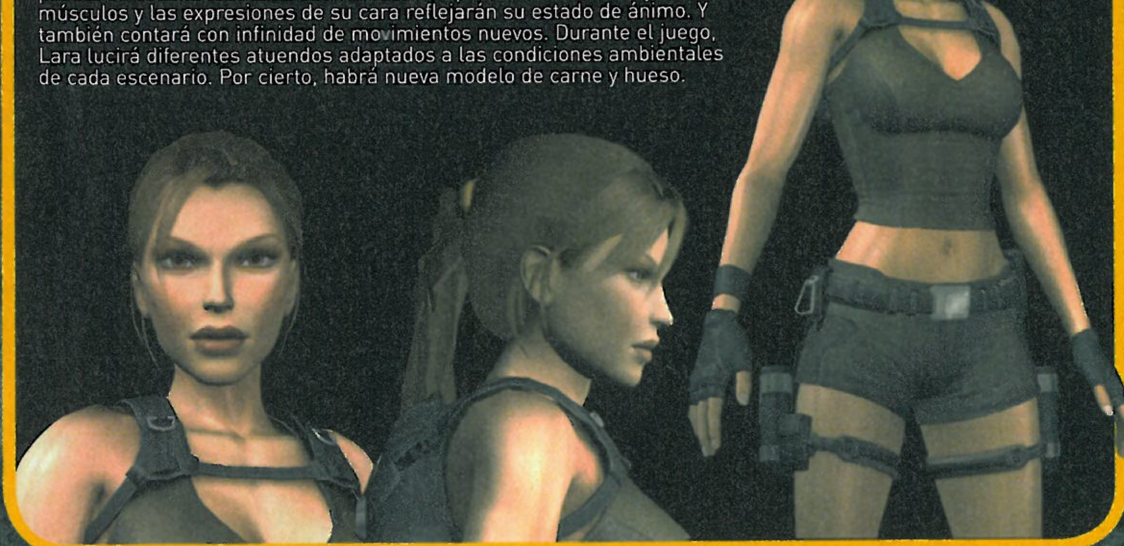
**LOS ENEMIGOS** permanecerán en el lugar en el que sean abatidos, como en un mundo persistente. No desaparecerán ni siquiera al salir y volver a una fase.

**LARA ESTARÁ INMERSA EN UN ENTORNO MUY REAL, EN EL QUE SE VERÁ AFECTADA HASTA POR LOS CAMBIOS CLIMÁTICOS**

## ASÍ ES LA NUEVA LARA CROFT

### Más real, más adulta

Lara ha cumplido años. Sus creadores han decidido que en esta ocasión su edad esté en torno a los 30 años, al contrario que los "veintipocos" de anteriores juegos. Y eso se nota en su aspecto. También están trabajando en un modelo más real, más creíble, cuyos atributos resulten menos exagerados. Es decir, una Lara menos "neumática". Además, su puesta en escena resultará asombrosa. Se apreciará cómo trabajan sus músculos y las expresiones de su cara reflejarán su estado de ánimo. Y también contará con infinidad de movimientos nuevos. Durante el juego, Lara lucirá diferentes atuendos adaptados a las condiciones ambientales de cada escenario. Por cierto, habrá nueva modelo de carne y hueso.



## LOS ESCENARIOS

### Una vuelta al mundo

Una vez más, Lara nos llevará a un puñado de lugares alucinantes a lo largo y ancho del planeta. De momento solo se ha revelado las ruinas Mayas en México, a donde pertenecen estas pantallas y donde se realizó la presentación del juego. Pero ya hay rumores de lugares como la Isla de Pascua o la misteriosa y sumergida Atlántida. Además, parece confirmado que también visitaremos de nuevo la mansión de la arqueóloga, donde nos esperan muchas sorpresas. Desde luego, si todos estos lugares tienen el aspecto que esta fase de México, el tour va a ser alucinante.



**LAS RUINA MAYAS** de México son el escenario de la fase que se ha revelado. Los desarrolladores han realizado una investigación muy detallada.



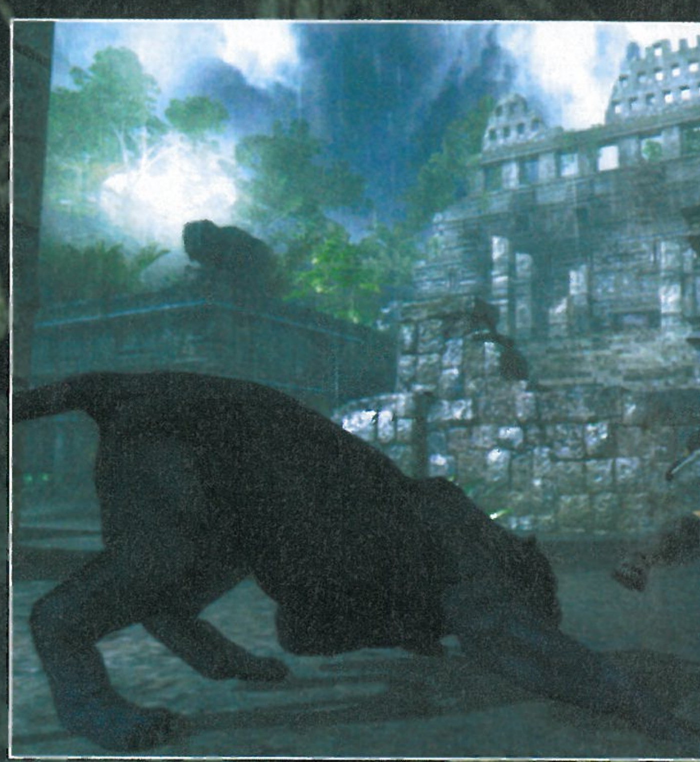
**EN EL JUEGO** la calidad y el detalle de los escenarios es enorme. Pudimos ver la espectacularidad de escenas en las que el escenario parecía cobrar vida.



**EN EL EVENTO** de presentación visitamos algunas ruinas maya para comprobar su gran parecido con el juego. Y la verdad es que el resultado es impresionante.



LARA PODRÁ TREPAR por cualquier lugar por el que en el mundo real lo haría. Habrá una gran libertad de acción dentro de una ambientación muy realista.

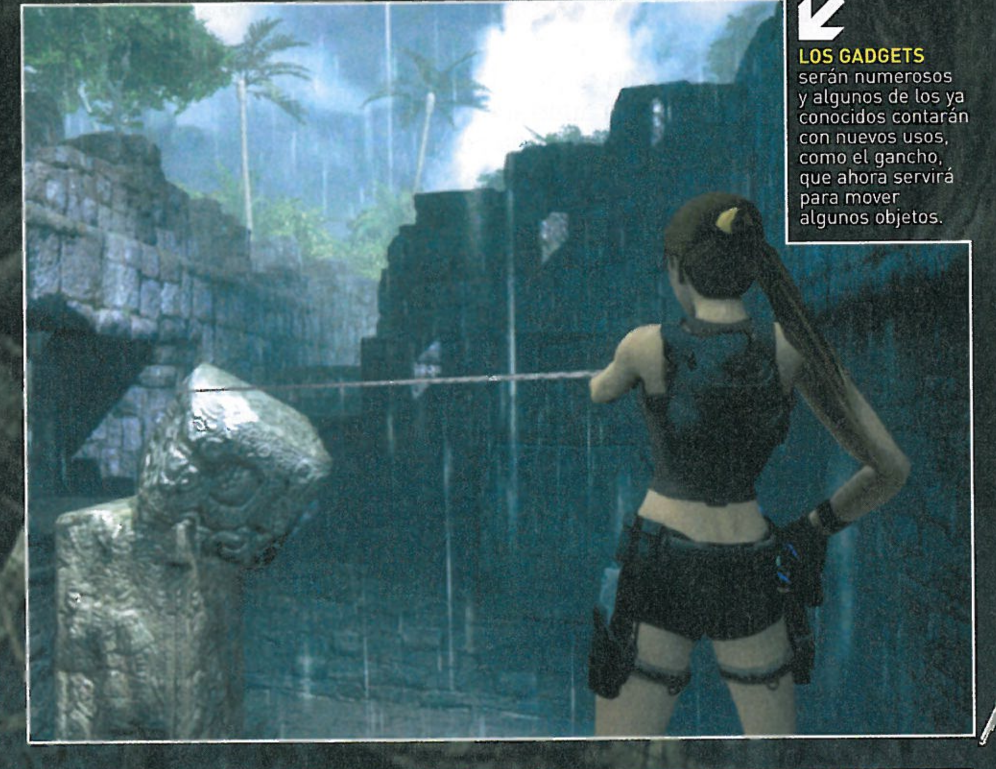


## LA LLAMATIVA CALIDAD GRÁFICA ACOMPAÑARÁ A UN DESARROLLO CLÁSICO, CON AVENTURA, PLATAFORMAS Y ACCIÓN



mentos incluirá novedades con respecto a anteriores entregas, en parte gracias a las nuevas posibilidades técnicas. Todos ellos se verán afectados por los nuevos movimientos de la chica. Enseguida vimos como sus brazos actúan de forma independiente. Puede agarrarse a un saliente con una mano y disparar mientras con la otra. También destaca su interacción con los escenarios, muy superior a la que habíamos visto antes. Lara puede trepar por cualquier lugar por el que en la realidad también podría y recoger cualquier objeto del suelo para usarlo como arma o utensilio para avanzar o resolver puzles. La sensación de libertad es mucho mayor que en cualquier otro «Tomb Raider». Algo que se verá potenciado gracias a la amplitud de los escenarios. En ellos, según nos contaron, la influencia del clima será fundamental, de modo que podremos ver como se abren o cierran caminos dependiendo de la intensidad del viento o la lluvia o de que caiga aleatoriamente un rayo. Eso significa que a veces puede ser complicado saber por dónde hay que ir. Entonces deberemos fiarlo todo a nuestro tesón y capacidad de orientación aunque se habla de una posible ayuda "externa", un ajuste en la dificultad que nos sugeriría el camino a seguir o la siguiente acción a realizar.

**LARA CONTRA TODOS.** En esta fase de México no tardan en aparecer los enemigos. Se ven unas enormes panteras negras y algunos humanos. Pero no luchan en el mismo bando. De hecho, estos individuos pueden verse atacados por los animales en pleno enfrentamiento con Lara. La idea es conseguir un gran realismo también en este aspecto. Los enemigos humanos, que por lo que dijeron los creadores no van a ser muchos, se agruparán para atacar y huirán si se ven en clara desventaja frente a Lara. Además de humanos y animales salvajes, veremos monstruos y criaturas de ultratumba. Y, por cierto, todos ellos permanecerán en el lugar en el que sean abatidos, no "desaparecerán" como en anteriores entregas o como sucede habitualmente en otros juegos, ni siquiera aunque salgamos de una zona y regresemos después a ella. Ya sabéis, todo sea en pos del máximo realismo...



**LOS COMBATES** sacarán a relucir las nuevas habilidades de Lara, tanto con armas como en la lucha cuerpo a cuerpo, con combos brutales.

**LOS GADGETS** serán numerosos y algunos de los ya conocidos contarán con nuevos usos, como el gancho, que ahora servirá para mover algunos objetos.





Por supuesto, habrá armas para dar y tomar, y también vehículos. En cuanto a las primeras, además de las clásicas pistolas, se incluirá todo un arsenal de armas de fuego –algunas se las arrebatará a los enemigos caídos- y también armas blancas que, además de para defenderse, le servirán para explorar. Aunque en el apartado de combate, nos dejaron alucinados las nuevas habilidades de la Croft en el cuerpo a cuerpo, con llaves, combos y golpes de todos los colores, a veces con palos recogidos del suelo. Vamos, ni Steven Seagal. Y si hablamos de los vehículos, de momento solo nos confirman la presencia de una moto, con más utilidades que la de llevar a la arqueóloga de un lado a otro, aunque parece seguro que habrá más medios de transporte. En Crystal Dynamics también hacen especial mención a las nuevas posibilidades del gancho, que ahora podrá utilizarse para tirar y mover algunos objetos.

**→AÚN CON ESTA ESTUPENDA PINTA,** al juego aún le queda bastante para estar finalizado. Aunque en Crystal Dynamic ya dan algunas cosas por definitivas. No habrá multijugador, ni juego online, aunque sí contenidos descargables. Las versiones de PS3 y 360 serán idénticas salvo por algún elemento puntual como el posible uso de los sensores del sisaxis en PS3. También afirman que buena parte (o quizá todas) las escenas cinemáticas serán interactivas tipo Quick Time Events (pulsar un botón en el momento justo). En los próximos meses se seguirán desvelando detalles de este prometedor juego que os contaremos puntualmente. Como veis, la veterana arqueóloga esta lista para dar guerra de nuevo. HC

## LA EVOLUCIÓN

# Así ha crecido Lara Croft

**Tras once años en el candelero, Lara Croft ha sufrido un cambio de imagen considerable. El parecido entre la primera Lara que vimos con el que acaba de mostrarse ahora parece casi pura coincidencia. Eso sí, no hay duda de que los años le han sentado de lujo.**



**1996**

**EL PRIMER TOMB RAIDER** debuta en la primera PlayStation y en Saturn. Como veis el aspecto de Lara era un tanto aparatoso. Mirad su rostro...

**2003**

**LARA DEBUTA EN PS2** y su aspecto mejora considerablemente. Su cuerpo es más estilizado aunque sus formas lucen un tanto exageradas.

**2008**

**LLEGA LA NUEVA GENERACIÓN** y la arqueóloga se parece mucho más a una mujer real (eso sí, imponente) y su aspecto es más adulto.

CONCURSO

# ¡ELIGE A LOS MEJORES DEL AÑO 2007!

**¡PARTICIPA Y GANA! ¡AÚN HAY TIEMPO! OS RECORDAMOS QUE ENTRE TODOS LOS QUE VOTÉIS SE SORTEARÁN 5 CONSOLAS**

Como os dijimos el mes pasado, este año hay más categorías, pero la mecánica es la de siempre: solo hay que combinar el número de cada apartado con la letra del juego elegido y enviar un SMS. Para elegir el mejor de cada consola y el mejor juego absoluto, exactamente igual: escoged el juego entre los candidatos de cada género combinando el número y la letra correspondiente.

### 1. AVENTURA
A Assassin's Creed
B Lost Planet
C Uncharted: El Tesoro de Drake
D Silent Hill Origins
E Metal Gear Portable OPS
F Zelda Phantom Hourglass
G Tomb Raider Anniversary
H Okami
I GTA Vice City Stories
J Spiderman 3

### 2. DEPORTIVOS
A Pro Evolution Soccer 2008
B FIFA 08
C NBA 2k8
D NBA Live 2008
E Mario & Sonic en los JJ.OO.
F Virtua Tennis 3
G Tony Hawk´s Proving Ground
H Skate
I Mario Strikers
J Fight Night Round 3

### 3. ROL
A Final Fantasy XII
B Mass Effect
C Pokémon Perla y Diamante
D Oblivion
E Final Fantasy III
F Rogue Galaxy
G Blue Dragon
H Monster Hunter 2
I Valkyre Profile
J Children of Mana

### 4. ACCIÓN-SHOOT'EM UP
A God of War II
B Call of Duty 4
C Halo 3
D Bioshock
E Stranglehold
F Resistance Fall of Man
G Metroid Prime 3
H The Orange Box
I Ghost Recon AW 2
J The Darkness

### 5. VELOCIDAD
A Forza Motorsport 2
B Project Gotham 4
C Need for Speed ProStreet
D Colin McRae Dirt
E Burnout Dominator
F Formula One Champ. Edition
G Juiced 2
H Moto GP 07
I Sega rally
J Motorstorm

### 6. PLATAFORMAS
A Crash: Lucha de titanes
B Ratchet & Clank Armados Hasta los Dientes
C Super Mario Galaxy
D Super Paper Mario
E Crush

### 7. LUCHA
A DBZ Budokai Tenkaichi 3
B Virtua Fighter 5
C WWE Smackdown vs Raw 2008
D Naruto Ultimate Ninja
E Mortal Kombat Armaggedon

### 8. JUEGOS SOCIALES
A Guitar Hero III
B Singstar (varios)
C Buzz (varios)
D Scene it?
E Wario Ware Smooth Moves

### 9. INTELIGENCIA
A Más Brain Training
B Mindstorm Train Your Brain
C Zendoku Sudoku Battle Action
D Meteos Disney Magic
E Big Brain Academy

### 10. ESTRATEGIA
A Command & Conquer 3
B Age of Empires
C Theme Park
D Heroes of Mana
E Final Fantasy Tactics

### 11. JUEGOS ONLINE
A Halo 3
B Call of Duty 4
C Forza Motorsport 2
D Warhawk
E Resistance Fall of Man

### 12. JUEGOS PARA MÓVILES
A Real Football 2007
B Pro Evolution Soccer 2008
C Tomb Raider Legend
D Resident Evil The Missions
E Might & Magic II

### 13. CONSOLAS
A PlayStation 3
B Xbox 360
C Wii
D PlayStation 2
E PSP
F Nintendo DS

### 14. COMPAÑÍAS
A Activision
B Atari
C Bandai-Namco
D Buena Vista Games
E Capcom
F Codemasters
G Eidos
H Electronic Arts
I Konami
J Microsoft
K Nintendo
L Sega
M Sony
N Square-Enix
O Take2/Rockstar
P Tecmo
Q THQ
R Ubisoft
S Virgin
T Vivendi Games

Para las siguientes categorías debes incluir en el mensaje el número del género al que pertenece tu juego favorito y la letra que lo identifica

### 15. PLAYSTATION 3
### 16. XBOX 360
### 17. Wii
### 18. PLAYSTATION 2
### 19. PSP
### 20. NINTENDO DS
### 21. MEJOR JUEGO ABSOLUTO

**¡¡PARTICIPA CON TU MÓVIL!!**

## ¡PARTICIPA! ES MUY FÁCIL

### Envíanos un mensaje a través del móvil con tu selección

1) Escribe un mensaje con la palabra **MEJORESHC** seguida de un espacio, y a continuación la combinación que hayas seleccionado, sin espacios de por medio, siguiendo el orden que tienes aquí abajo. Recuerda que debes poner primero el número que corresponde a cada apartado y a continuación la letra de la opción seleccionada.

**ATENTO: A partir de la casilla número 15 tenéis que colocar -a continuación del número del apartado de cada consola- el número del género al que pertenezca el juego elegido, seguido de la letra que le identifique.**

2) Mándalo al número **7654** y ¡listo!. Si tienes alguna duda, llámanos al 902 11 13 15

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐
8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐
15 ☐☐ 16 ☐☐ 17 ☐☐ 18 ☐☐ 19 ☐☐ 20 ☐☐
21 ☐☐

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/SANTIAGO DE COMPOSTELA, 94- 28035 Madrid".

## BASES DEL CONCURSO

1 Coste máximo por cada mensaje 0,90 € + IVA.
2 Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3 Los premios no serán canjeables por dinero.
4 No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5 Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7 Fecha límite para entrar en sorteo: 1 de marzo de 2008.



# PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR


PÁGINA 44

**UNREAL TOURNAMENT III.** Los creadores de «Gears of War» nos llevan al futuro para que participemos en unos trepidantes combates multijugador. ¡Y nosotros hemos sobrevivido para contarlo!



PÁGINA 40

**GT 5 PROLOGUE** Ya hemos probado este esperadísimo simulador. ¿Estará a la altura de las anteriores entregas de la saga «Gran Turismo»?



**FIFA STREET 3**

Poneos las botas, porque vamos a jugar al fútbol callejero con los cracks de este deporte. Cesc, Ronaldinho y los demás ya os esperan en nuestro preestreno.

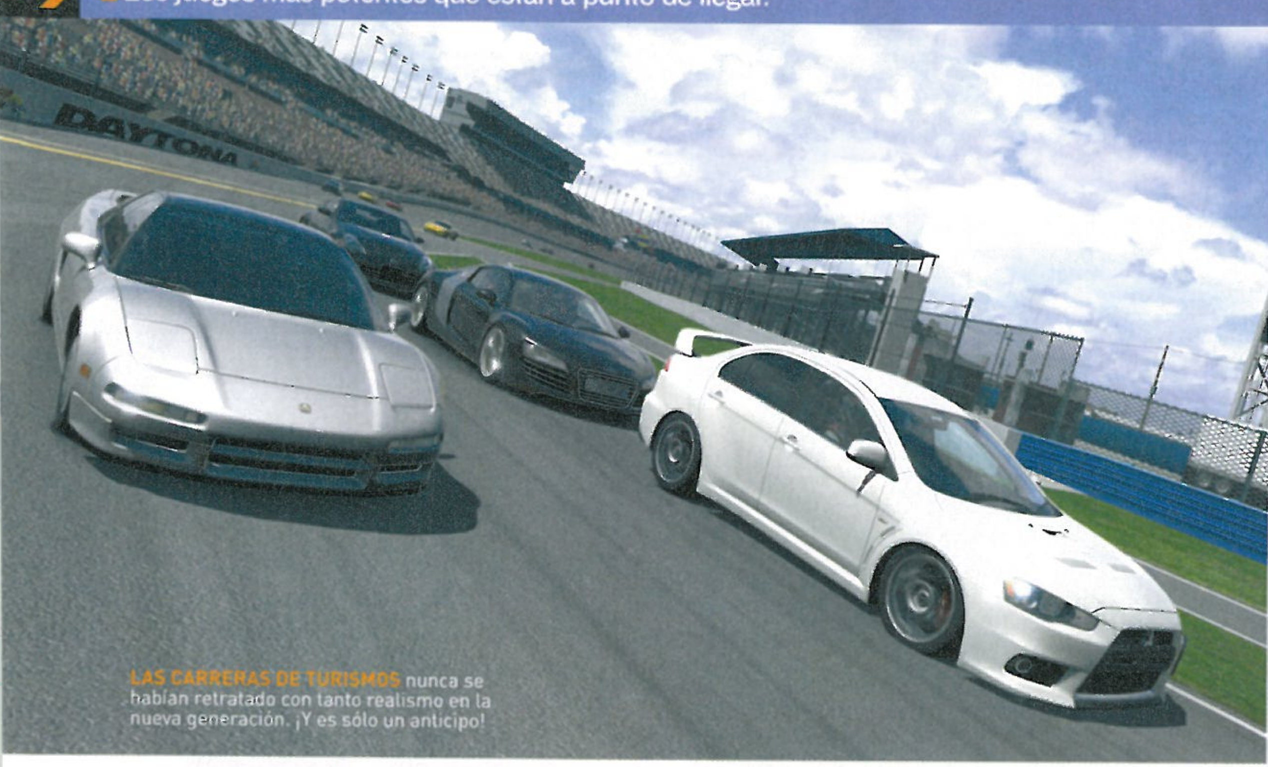
PÁGINA 48


PÁGINA 52

**CONDEMNED 2** ¿Os atrevéis a leer nuestra primera impresión sobre este terrorífico "shoot´em up"?

## EN ESTE NÚMERO...

**Podéis empezar a frotaros las manos, porque dentro de muy poco disfrutaremos con todos los juegos que os adelantamos en esta sección. ¡Y van a ser auténticos bombazos!**



LAS CARRERAS DE TURISMOS nunca se habían retratado con tanto realismo en la nueva generación. ¡Y es sólo un anticipo!





**LAS CLAVES**

1 **EL MENÚ PRINCIPAL** estará diseñado como un portal dedicado al mundo del motor.

2 **LA CONDUCCIÓN** será muy realista, siguiendo las pautas de las anteriores entregas de esta prestigiosa saga.

3 **EL APARTADO TÉCNICO** nos sorprenderá por el modelado de los vehículos, los efectos de luz y la física.

**Marzo**
**Sony**
**Velocidad**

# GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

**El simulador de velocidad más esperado llegará a PS3 a finales de este año, pero si no podéis aguantar hasta que llegue ese día, será mejor que os pongáis al volante de este "aperitivo jugable".**

**EL RUGIDO DE LOS MOTORES, EL OLOR A GOMA** quemada y los nervios de la competición volverán a inundar nuestra consola con un adelanto de lo que nos deparará el primer «Gran Turismo» de nueva generación. Esta versión «Prologue», que se podrá adquirir como un juego convencional o bien descargarlo directamente de Internet, pondrá a nuestra disposición un total de 50 coches pertenecientes a marcas como Ferrari, Lotus, o Mitsubishi, que estarán recreados con un nivel de detalle sin precedentes en una consola. Una vez que hayamos escogido nuestro modelo favorito (entre los que podamos permitirnos por 3.000.000 de créditos) iniciaremos nuestra carrera como pilotos.

**LAS PRUEBAS SERÁN DE DOS CATEGORÍAS:** arcade (carreras convencionales para las que no es necesario clasificarse) y eventos (carreras limitadas por cilindrada, pruebas contrarreloj, adelantamientos...), que nos servirán para embolsarnos unos cuantos créditos con los que comprar nuevos vehículos, y para progresar en el juego. Sin embargo, el modo estrella (y la principal novedad de esta entrega) será la competición online. Y es que «Prologue» será el primer capítulo de la saga que nos permita correr contra otros 15 amigos a través de la red, lo que resultará mucho más intenso y divertido que hacerlo contra los coches controlados por la consola.

Pero las carreras serán sólo una parte del juego, porque sus creadores pretenden ofrecer una experiencia completa a cualquier apasionado de los coches. El menú principal tendrá un diseño muy original, ya que estará planteado como si fuera un portal





**LA CONDUCCIÓN MÁS EXIGENTE SE ESTRENA EN PS3 CON ESTE APERITIVO DE LO QUE SERÁ «GT 5»**

## ¡OJO AL DATO!

**Un título muy "especial"...**
**HABRÁ TRES VERSIONES DIFERENTES DEL JUEGO**
Además de comprar el juego en formato convencional (Blu-Ray), también podremos adquirirlo a través de Internet (ambas por 39,99 €). La edición especial, que incluirá un coche de Scalextric, se pondrá a la venta por 49,99 €.

**Sus creadores...**
**ES UN JUEGO DE POLYPHONY DIGITAL**
Entre sus obras más famosas también se cuentan el "shoot´em up" «Omega Boost» para PSone y el simulador de motociclismo «Tourist Trophy», que apareció en PS2 hace un par de años.

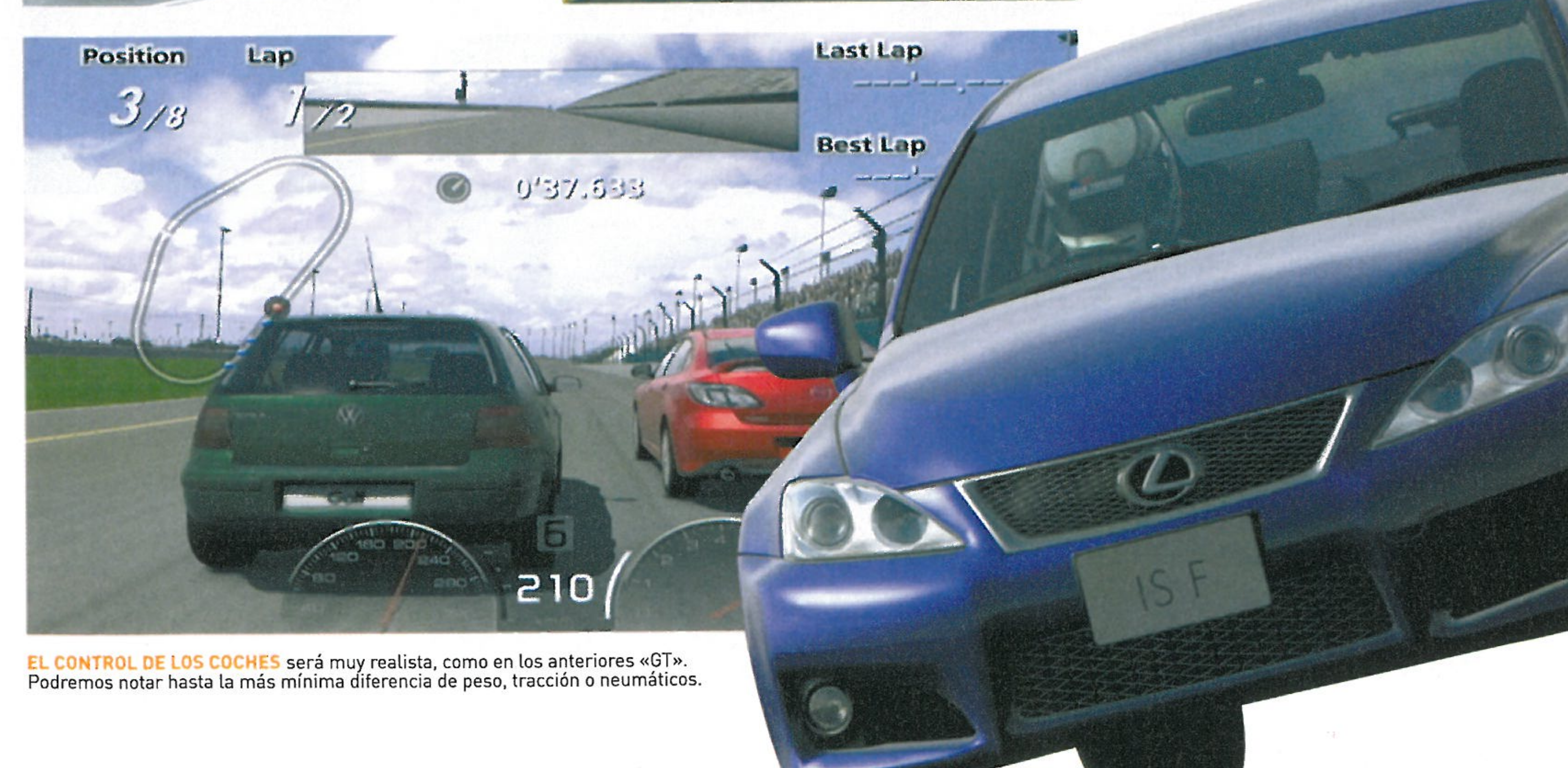

Tourist Trophy (PS2)



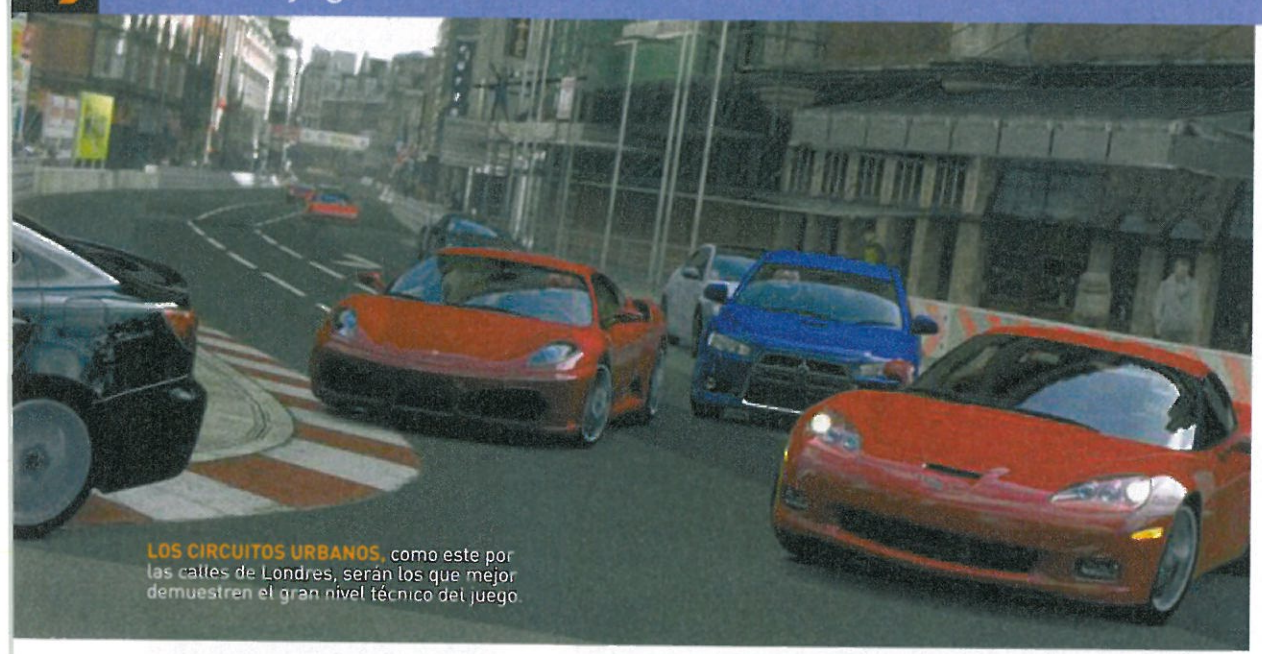



## LEXUS IS F

**ESTE ES UNO DE LOS 50 MODELOS REALES** disponibles en esta versión «Prologue». Nuestro garaje comprenderá todo tipo de coches (japoneses, americanos y europeos) con distintas cilindradas y precios.




**EL CONTROL DE LOS COCHES** será muy realista, como en los anteriores «GT». Podremos notar hasta la más mínima diferencia de peso, tracción o neumáticos.

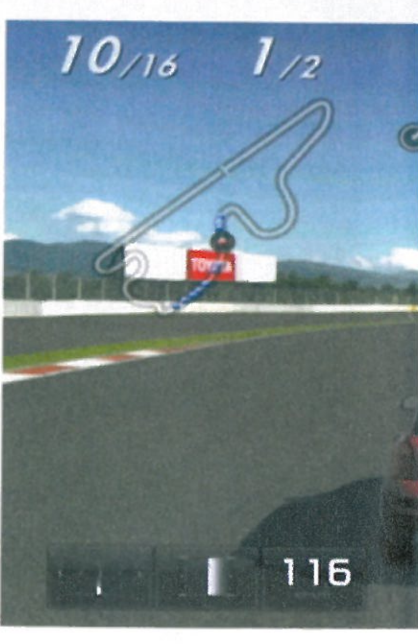

LOS CIRCUITOS URBANOS, como este por las calles de Londres, serán los que mejor demuestren el gran nivel técnico del juego.












## EL PANORAMA DE LA VELOCIDAD

Aunque no todos apuestan por el estilo realista de «GT 5 Prologue», la verdad es que los amantes de la velocidad ya pueden poner a prueba sus reflejos con un buen número de simuladores de nueva generación. Como podéis comprobar, todos los que os presentamos a continuación pertenecen a sagas muy prestigiosas:


**NFS PROSTREET** es la última entrega de esta saga de tuning, que en esta ocasión cambia las carreras urbanas por pruebas en circuito cerrado.

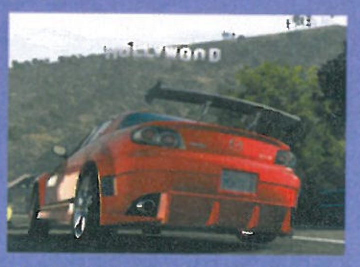

**FORZA MOTORSPORT 2** también apuesta por las carreras de turismos, con un estilo realista y la posibilidad de personalizar los vehículos.



**JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS** nos permite modificar nuestro coche para participar en eventos de conducción que se celebran por todo el mundo.


**BURNOUT PARADISE** apuesta por un estilo de conducción arcade, que nos premia por realizar las maniobras más arriesgadas al volante.


**PROJECT GOTHAM RACING 4** nos da la oportunidad de conducir "con estilo" coches y motos por las principales capitales del mundo.


**MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES** nos permitirá recorrer libremente las calles de la ciudad pilotando espectaculares coches "tuneados".

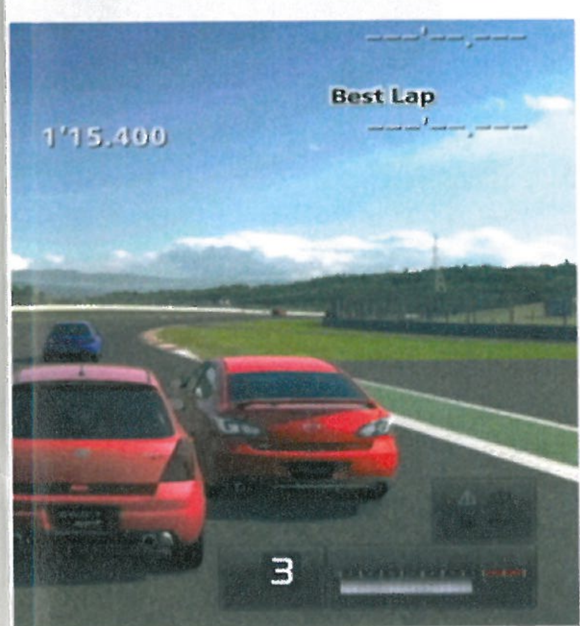
de Internet dedicado al mundo del motor. Allí, además de la entrada a los modos de juego, nos encontraremos el garaje (un lugar donde contemplar nuestras adquisiciones y realizar pequeños ajustes mecánicos), la tienda, un canal de noticias y un acceso directo a los vídeos que nos hayamos descargado de la red (en alta definición, por supuesto). También podremos ajustar distintas opciones, como la sensibilidad del volante, la configuración o el volumen de los altavoces, que soportarán sonido 7.1 digital. En



■ POR PRIMERA VEZ EN ESTA SAGA PODREMOS COMPETIR CONTRA OTROS 15 AMIGOS A TRAVÉS DE INTERNET ■




**ENTRE LOS MODELOS** incluidos en esta nueva entrega de «Gran Turismo» habrá marcas europeas como Ferrari, BMW o Renault.







la parte superior de la pantalla aparecerá un mapa del mundo, que nos indicará la hora y el clima real que haga en cada uno de los circuitos en los que podremos pilotar: visitaremos 5 pistas diferentes (Suzuka, las calles de Londres, Daytona, Fuji y los Alpes), que a su vez estarán divididas en dos trazados cada una.

**→ EL REALISMO DE QUE VIENE PRESUMIENDO LA SAGA** volverá a estar presente en esta entrega. El diseño de los coches rozará la perfección con un número de infinito de detalles, que podremos apreciar desde dos nuevas perspectivas interiores (delantera y trasera). ¡Incluso se notarán los materiales del salpicadero o las líneas de la luneta térmica! También los pilotos se comportarán de un modo más creíble y tanto los aspectos físicos como la iluminación en tiempo real nos dejarán boquiabiertos. Todos estos elementos estarán reflejados en 1080p, la más alta resolución, y además se moverán con una suavidad impresionante, a 60 cuadros por segundo. Ya os adelantamos que será uno de los lanzamientos que sacará mayor partido de las prestaciones de la consola.

Como cabía esperar, la conducción será muy exigente. El nuevo «Gran Turismo» nos exigirá la máxima concentración, el control de la potencia, la trazada, el tipo de neumáticos... todos los aspectos que cuentan en una competición real, si no queremos acabar estampados contra otro competidor o derrapar fuera de pista. El único "punto negro" que le vamos a encontrar al juego, y que comparte con todos sus predecesores, será la ausencia de daños en nuestro vehículo. Sin embargo, la cantidad de posibilidades que nos ofrecerá este adelanto (que se pondrá a la venta a un precio de 39,99 euros) conseguirán que pasemos por alto este pequeño inconveniente.

**→ PRIMERA IMPRESIÓN**

Aunque no se trata de un juego completo, «Prologue» ya apunta maneras para convertirse en uno de los mejores simuladores de conducción que han llegado nunca a una consola.


REAPER Y SUS COMPAÑEROS serán los nuevos protagonistas de la saga. Tendrán que luchar para salvar a la humanidad.




LAS CLAVES

1 LA ACCIÓN será incesante: tiroteos, duelos en vehículos, armas espectaculares...

2 EL MULTIJUGADOR ONLINE será la base de este título, muy por encima de la campaña para un solo participante.

3 PERSONALIZAR el juego: ya sea el control, los personajes o incluso los mapas. Jugaréis como prefiráis.

- Febrero
- Epic
- Shoot 'em up

# UNREAL TOURNAMENT III

**Puestos a pegar tiros a diestro y siniestro, lo mejor será organizarse en equipos y competir en toda clase de pruebas, para dar variedad al asunto. Y si todo funciona a través de Internet... ¡mejor que mejor!**

**EL TORNEO MÁS SALVAJE VUELVE A CELEBRARSE,** esta vez para decidir el destino de la mismísima raza humana. Como en los capítulos anteriores, la cosa irá de disparar, disparar muchísimo, desde una vista subjetiva. Sin embargo, esta vez las normas serán más complejas de lo que estamos acostumbrados.

Por un lado, tendremos la Campaña, que en un principio será para un solo jugador, pero que permitirá que otros colegas se unan en el momento que quieran para ayudarnos (si estamos solos, nuestros tres compañeros de equipo serán controlados por la consola). Por otro estará el modo multijugador tal cual, que nos permitirá enfrentarnos hasta a quince amigos más.

**HABRÁ DIFERENTES TIPOS DE PRUEBAS** juguemos del modo que juguemos. Muchas serán ya clásicas (Deathmatch, Duelo, Captura la Bandera, etc.), y se añadirá la nueva categoría Nodo, en el que habrá que capturar zonas estratégicas y destruir los núcleos de energía del rival antes de que ellos hagan lo propio, todo en un determinado orden. ¡Os aseguramos que será un reto intensísimo!

Nuestro armamento volverá a ser la clave, y repetirán muchos de los "juguetes" que ya conocíamos de antes, desde el estratégico Bio-Rifle hasta el brutal Redentor. La principal diferencia estará en que los vehículos

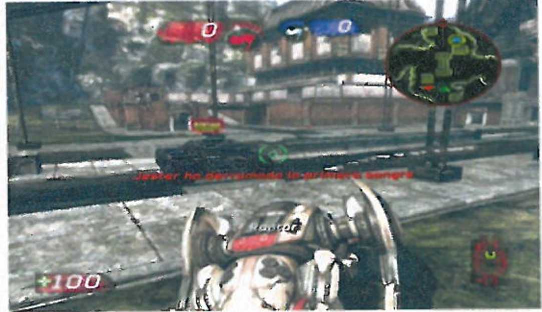



## ¡OJO AL DATO!

**A la conquista de América...**
**HA RECIBIDO BUENAS NOTAS EN EE.UU.**
El título salió a finales de año en Estados Unidos y los análisis de webs americanas como IGN o Gamespot ya le han dado notas de sobresaliente. ¿Tendrá el mismo éxito por estas tierras?

**Un motor potente...**
**EL UNREAL ENGINE YA HA DEMOSTRADO SU NIVEL**
El motor gráfico que moverá el juego va por su tercera generación (la primera se creó, lógicamente, para el primer «Unreal» de PC). En él se han basado los impresionantes gráficos de «Gears of War» o «Bioshock», ambos de 360.


Bioshock (Xbox 360)







## OTHELLO

**ES UNO DE LOS CUATRO RONIN,** el bando protagonista del modo Campaña. Juntos tendrán que enfrentarse a los Liandri y los Krall, para ver quién dispara más rápido. Tranquilos, armas no les faltarán.



**EL USO DE VEHÍCULOS** será más frecuente que en el anterior «Unreal Tournament 2004». Muchos ya os sonarán, pero otros, como el versátil patín, serán nuevos.


LAS ARMAS tendrán un disparo principal y uno secundario, que mermará en mayor medida la munición, pero será más efectivo.









## CREA TU PROPIA AVENTURA

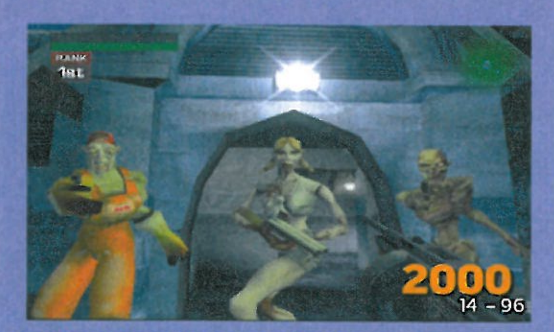
Las opciones de edición de este juego van a ser uno de sus mayores alicientes, pero «Unreal Tournament III» no será el primer título que nos permita diseñar nuestras partidas. Ahí van algunos ejemplos "históricos".



**WORLD GRAND PRIX (MASTER SYSTEM)** Aunque tenía muchos circuitos inspirados en los reales, este juego nos permitía crear los nuestros. ¡Un lujo en la Master!



**FIGHTER MAKER (PSONE).** Nos invitaba a diseñar nuestros propios luchadores, con estadísticas y todo. Ni él ni su secuela para PlayStation 2 llegaron a España.



**TIMESPLITTERS (PLAYSTATION 2)** Por primera vez, en un "shooter" de consola se nos permitía crear escenarios para batallas multijugador. Y el juego era divertidísimo.

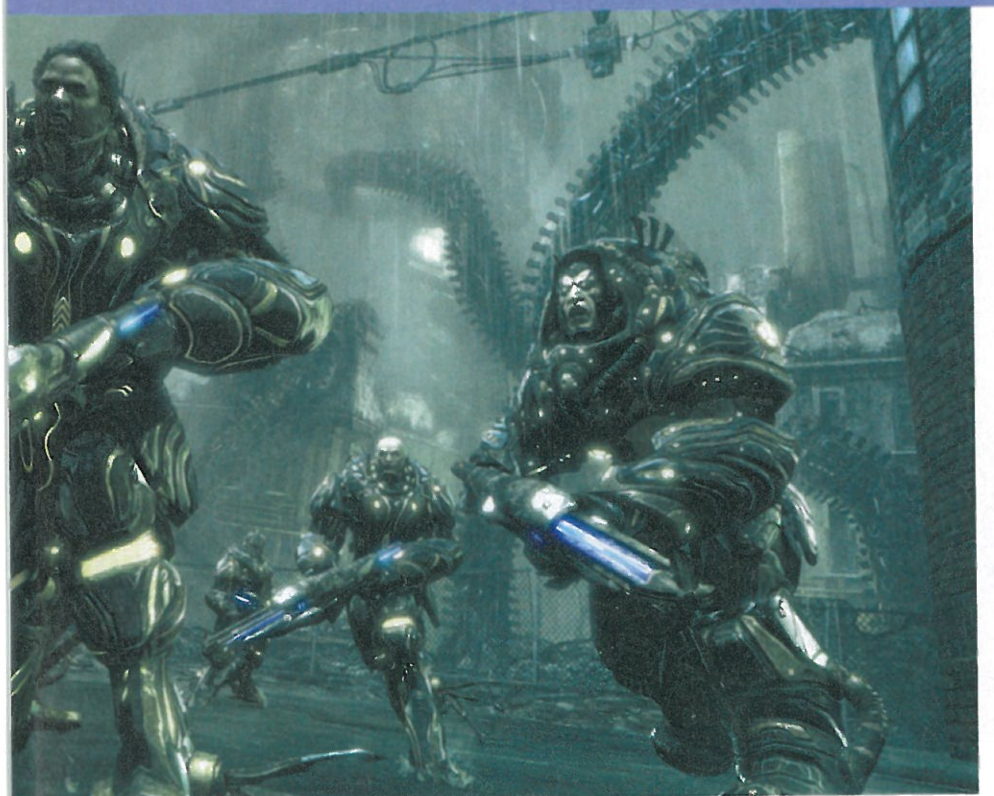


**HALO 3 (XBOX 360)** Entre sus muchos logros está el modo Forge, que sirve para modificar escenarios y desarrollar batallas al mismo tiempo. ¡Una locura!

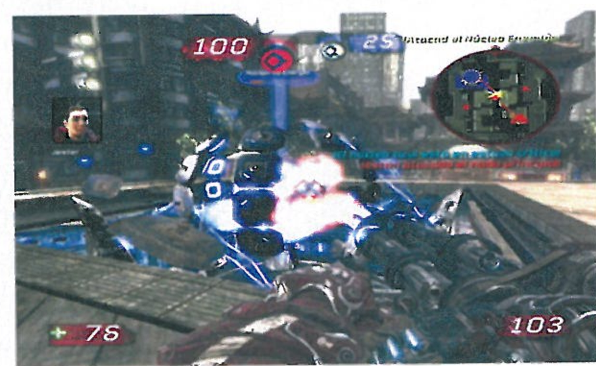



tendrán mucha más presencia: habrá tanques, aerodeslizadores, enormes acorazados... También podremos usar el conocido teletransporte o un nuevo "patín volador" para desplazarnos más rápido por los escenarios grandes (que van a ser muchos).

Pero, por supuesto, lo que va a decidir las partidas será nuestra puntería. No os preocupéis, porque las armas van a ser muy abundantes, y además, el control será suavísimo y ajustable (como extra, el movimiento del Sixaxis se podrá usar para dirigir los



## EL MULTIJUGADOR Y LAS POSIBILIDADES DE PERSONALIZACIÓN VAN A SER LOS PUNTOS FUERTES DEL JUEGO




**DESTRUIR LOS NODOS** será una prueba bastante habitual y muy intensa, que nos obligará a tener alerta los cinco sentidos.



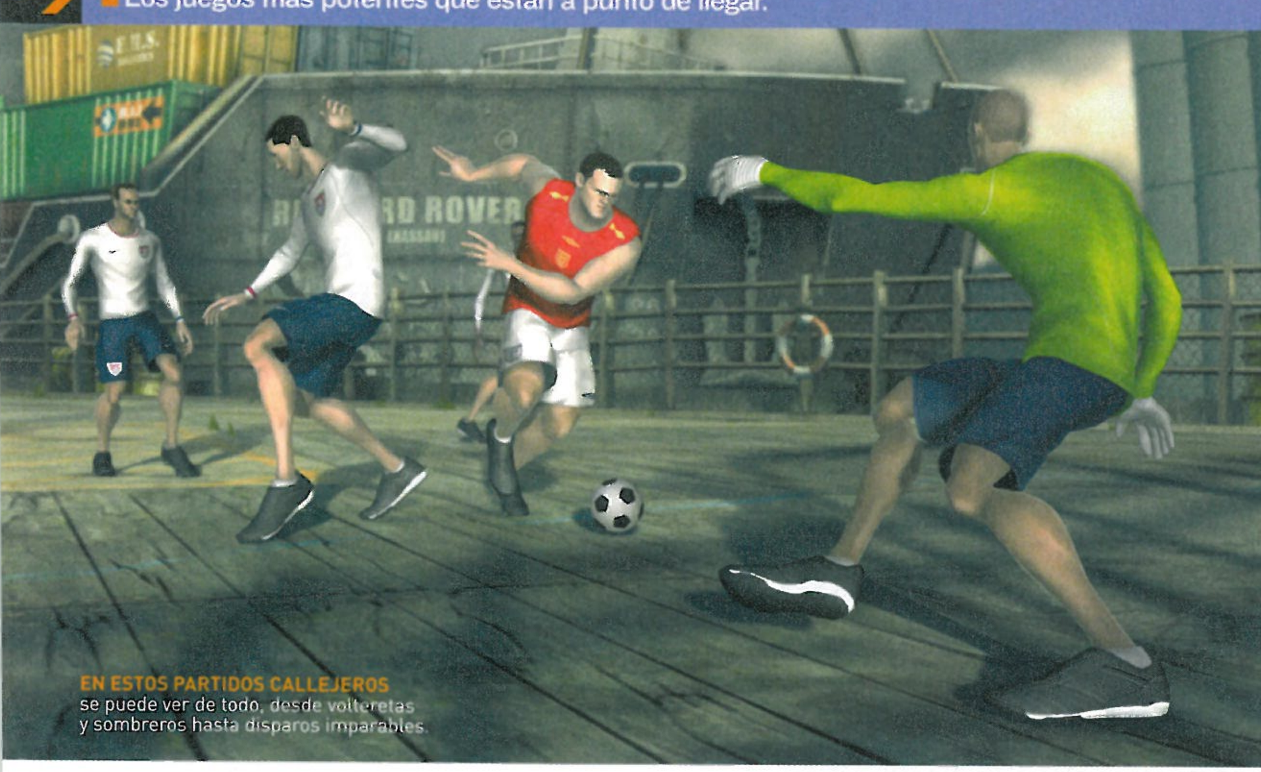



proyectiles del Redentor o el ya citado patín hoverboard). Incluso podremos optar por jugar con un ratón y un teclado USB, para que la precisión al movernos y apuntar resulte todavía mayor.

**→ LA PERSONALIZACIÓN SERÁ MUY IMPORTANTE** dentro del juego. Además del ya citado esquema de control, podremos decidir el aspecto de cada uno de los miembros de nuestro equipo (habrá cuatro equipos de cuatro miembros cada uno), instalar todo el juego en el disco duro para reducir los tiempos de carga o, lo que es más interesante, crear nuestros propios escenarios en un ordenador (por medio de un programa de edición de la propia Epic), para luego enviarlos a través de Internet hasta nuestra consola. Estos escenarios podrán ser utilizados por nosotros o por cualquier usuario del planeta, ya que podremos colgarlos e intercambiarlos con otros "unrealmaníacos". Los que ya hayáis probado editores de los títulos previos de la franquicia sabréis que suelen ser tremendamente flexibles y fáciles de utilizar, así que en este juego podremos crear partidas a nuestro gusto si no nos satisface lo que vendrá "de serie".

**→ EL APARTADO TÉCNICO SE ESTÁ CUIDANDO MUCHO.** Veremos unos gráficos muy similares en su temática a los del estupendo «Gears of War» de Xbox 360, con unos escenarios enormes y detallados, movidos por el potente motor Unreal Engine 3. Las escenas introductorias de la modalidad Campaña también tendrán un aspecto magnífico, con unos personajes que quitarán el hipo. En definitiva, preparaos para disparar sin parar con los colegas, porque, tras unos cuantos retrasos, por fin llegará a Playstation 3 (la versión para Xbox 360 también está en camino, pero tardará un poquito más en aparecer) el shoot ´em up multijugador más esperado.

**→ PRIMERA IMPRESIÓN**
Llamará la atención su equilibrada jugabilidad, muy en la línea de las partes anteriores. Jugando con amigos promete horas de diversión.




EN ESTOS PARTIDOS CALLEJEROS se puede ver de todo, desde volteretas y sombreros hasta disparos imparables.






## LAS CLAVES

1 EL ASPECTO de los jugadores parecerá sacado de un cómic y dará a estos "cracks" un aire de superhéroes. ¡Cómo imponen estos brasileños!

2 CORRER POR LA PARED será uno de los movimientos nuevos que incluirá esta entrega. Un truco ideal para esquivar a los rivales.

3 EL "GAMEBREAKER" seguirá teniendo un papel decisivo en los partidos. Con las piruetas llenaremos la barra y haremos cosas como ésta.

Febrero
EA Big
Fútbol

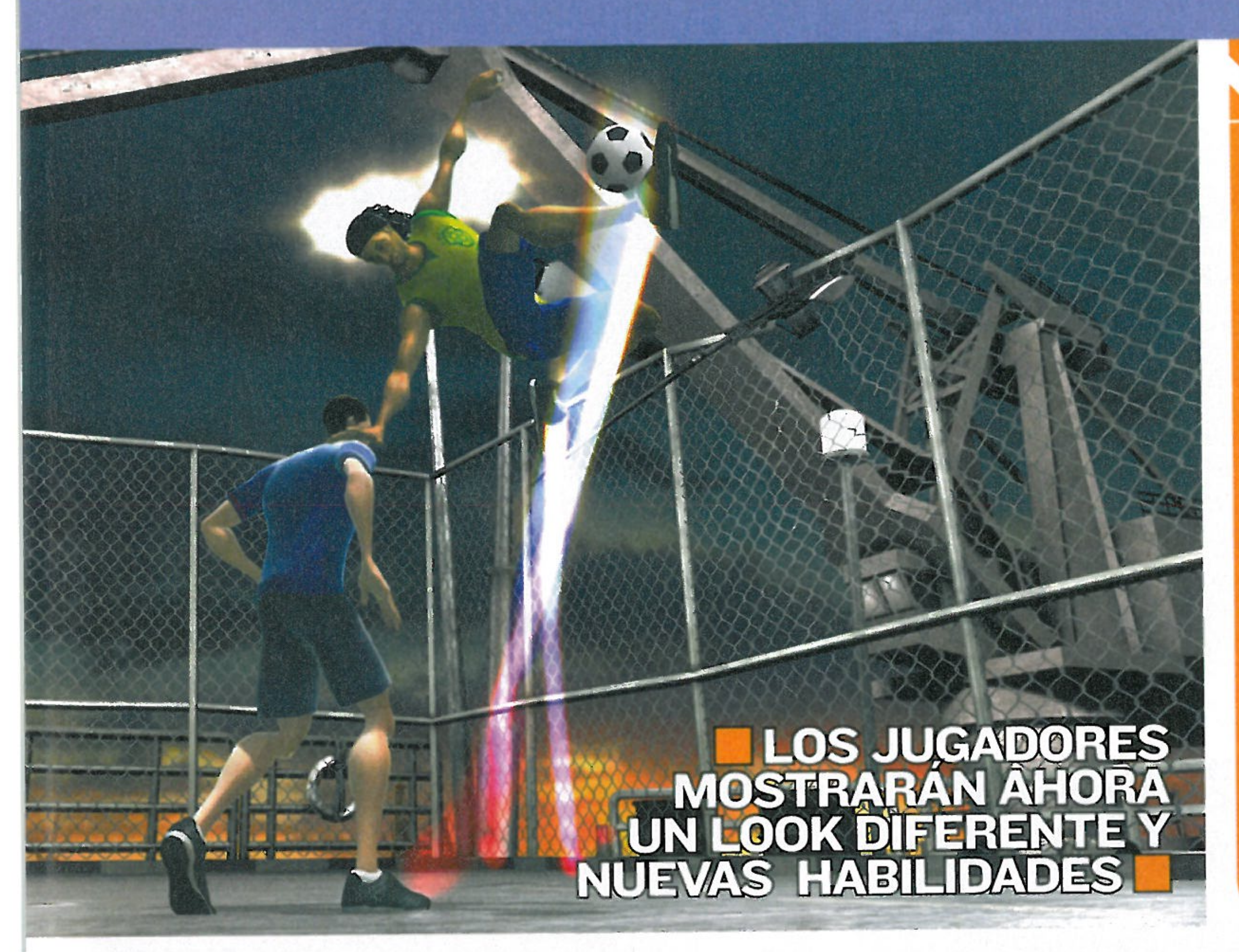
# FIFA STREET 3

**Estos "cracks" no han encontrado otra forma mejor de combatir el frío que montar unas pachangas en plena calle. ¿Os apuntáis?**

**LOS ASES DEL FÚTBOL MUNDIAL** se van a quedar en la calle muy pronto, y no porque sus clubes les vayan a despedir, ni mucho menos, sino porque ya está lista la tercera entrega de «FIFA Street». Los partidos conservarán el estilo arcade y desenfadado de sus antecesores y se podrán hacer todo tipo de "fantasmadas" con el balón, aunque ahora habrá un jugador más por equipo (los partidos serán de 5 contra 5). Pero las novedades con respecto a los jugadores no sólo afectarán a su número, sino también a su aspecto, pues todos ellos presentarán un look caricaturesco de lo más divertido.

**LOS MODOS DE JUEGO TAMBIÉN TRAERÁN CAMBIOS,** pues el modo "Domina la calle" dejará paso al "Desafío FIFA Street": partidos sujetos a determinadas condiciones. Aquí desbloquearemos equipos y más de 250 jugadores, todos reales. Para ganar será imprescindible tener dominados los regates, acrobacias y demás habilidades de nuestros futbolistas, aunque eso será coser y cantar gracias a su sencillo sistema de control con el stick derecho (o "trick-stick"). Así podremos ver a nuestros jugadores correr por la pared (una de las novedades), hacer sombreros a los rivales o ejecutar súper disparos sin demasiadas complicaciones. Esperad un mes y os contaremos mucho más sobre estos partidazos.

**PRIMERA IMPRESIÓN**
El nuevo "look" y el control suponen un acierto, pero la renovación de los modos de juego plantea más dudas.




## ¡OJO AL DATO!

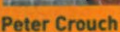
**También en portátil...**
**HABRÁ UNA VERSIÓN PARA NINTENDO DS**

«FIFA Street 3» estará disponible para DS al mismo tiempo que para las consolas grandes. Y es que un juego dedicado al fútbol callejero tenía que poder jugarse... pues eso, en la calle.

**"Chicos de portada"...**
**RONALDINHO, GATTUSO Y CROUCH DARÁN LA CARA**

Los creadores del juego han decidido elegir para la portada a tres futbolistas que representasen tres estilos de juego diferentes. Así, los afortunados serán el habilidoso Ronaldinho, el peleón Gattuso y el gigantón Peter Crouch.





Peter Crouch



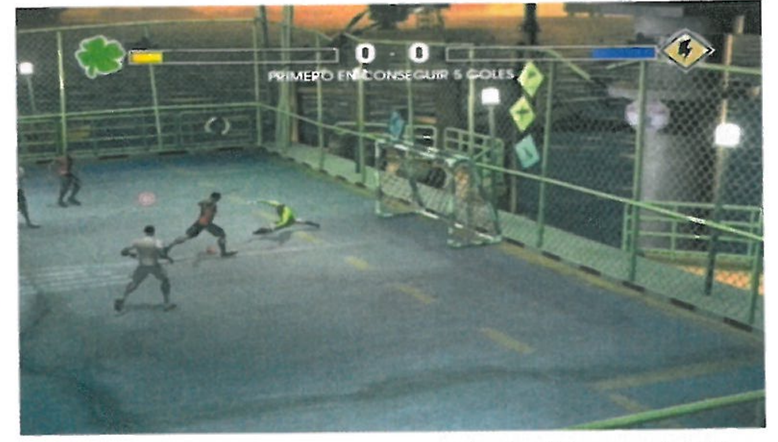

EL "DESAFÍO FIFA STREET" ofrecerá partidos bajo diversas reglas, como que sólo valgan los goles conseguidos de cabeza o de volea. ¿Qué os parece este?




LOS REGATES Y DEMÁS PIRUETAS se realizarán combinando el stick derecho con el resto de botones, y nos irán sumando puntos para ejecutar un "Gamebreaker".




LOS REMATES serán así de espectaculares, pues este juego explotará al máximo las condiciones atléticas de los mejores futbolistas del "planeta fútbol".




LOS ESCENARIOS serán los más originales y currados de toda la saga, e incluirán multitud de elementos que se moverán al chocar o al pasar por encima de ellos.




DOTES DE MANDO Y NERVIOS DE ACERO os harán falta para ganar las guerras de «Battalion Wars 2». Aunque su propuesta será estratégica, lo cierto es que la acción en tiempo real no dejará ni un segundo para que nos relajemos.



DEBEREMOS CUIDAR nuestras unidades. Lanzar una ofensiva sin cabeza puede ser el final...



LOS AVIONES Y BARCOS nos ofrecerán nuevas posibilidades de ataque y bombardeos por doquier.









## LAS CLAVES

**1 LAS BATALLAS** cobrarán una renovada dimensión con el online y los nuevos vehículos.

**2 EL MANDO DE Wii** nos facilitará mucho las cosas a la hora de dirigir nuestros ataques y mover nuestras unidades.

**Febrero** **Nintendo** **Estrategia**

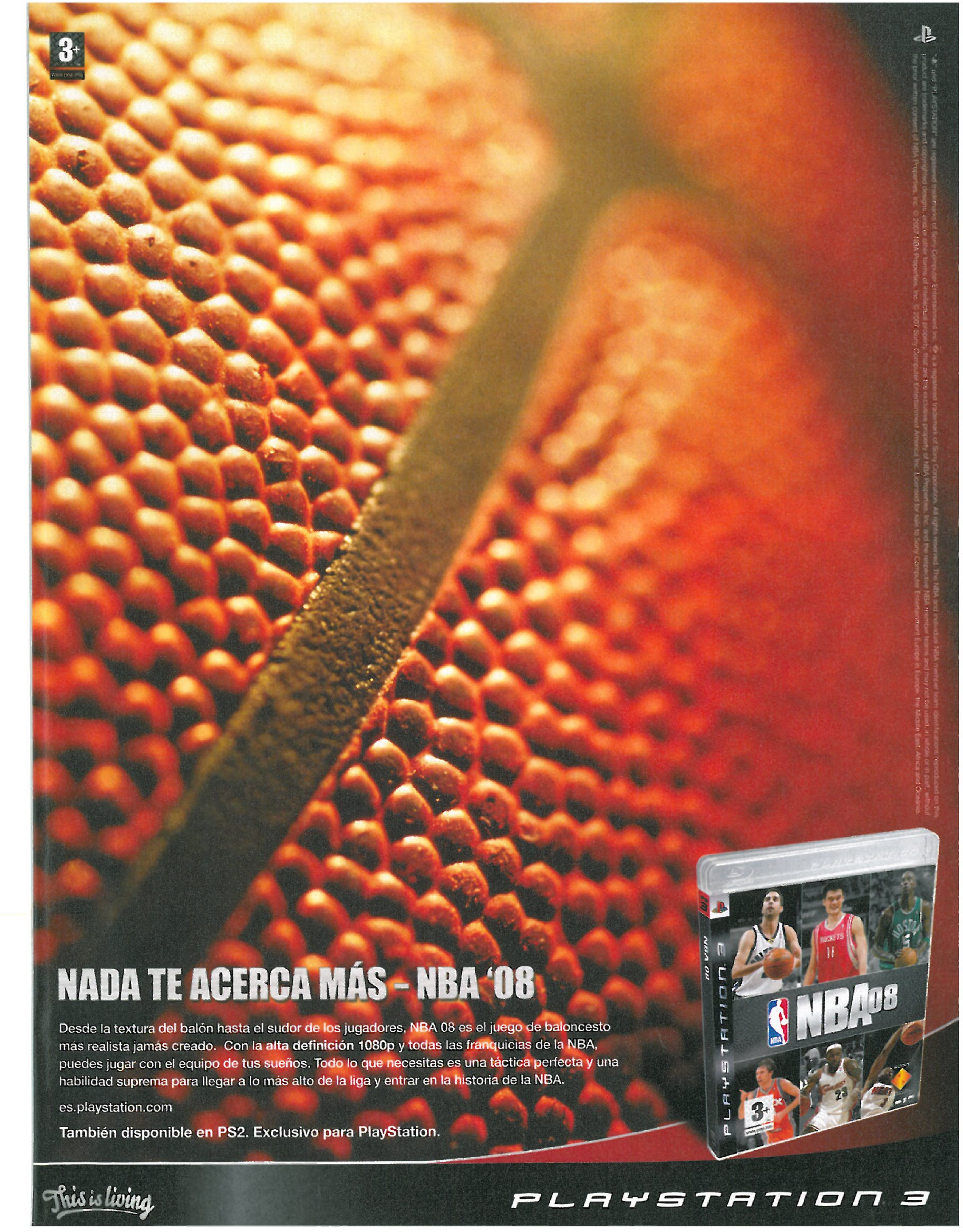
# BATTALION WARS 2

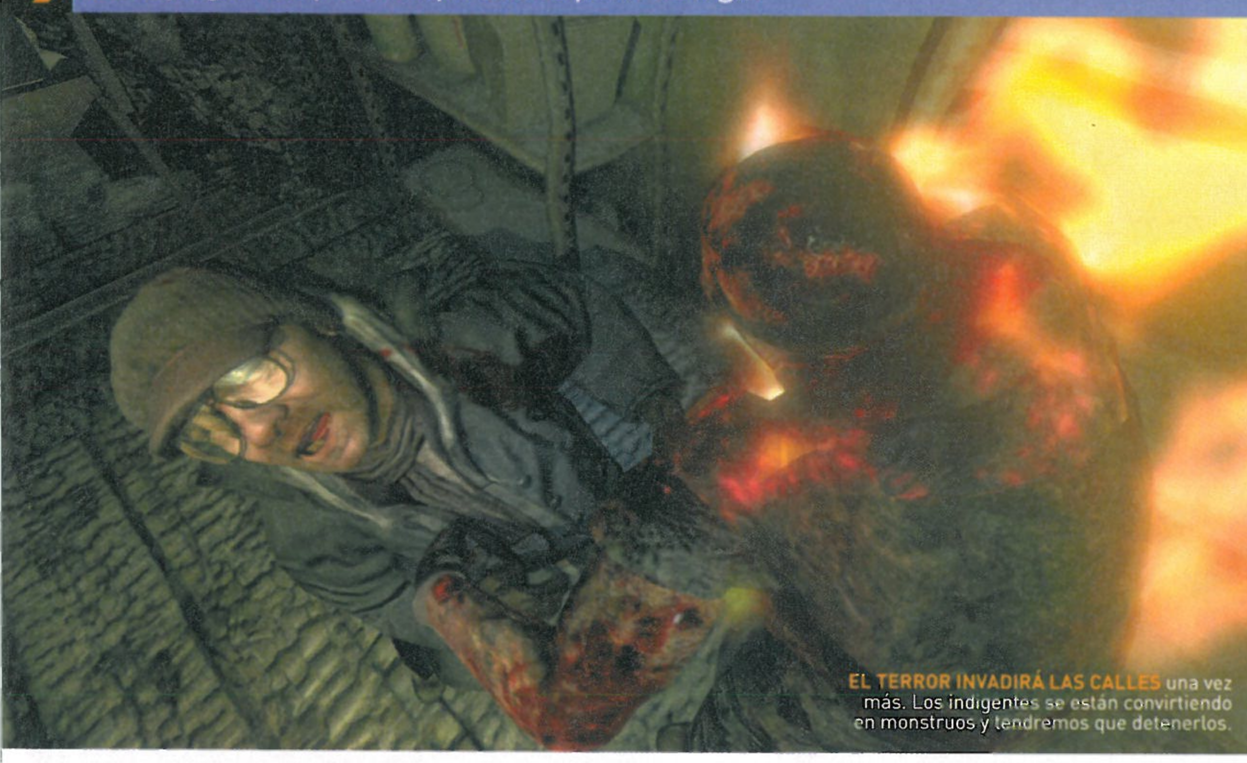
## La guerra no tiene ni pizca de gracia, pero hay que reconocer que no hay nadie como Nintendo para hacerla divertida y desenfadada.

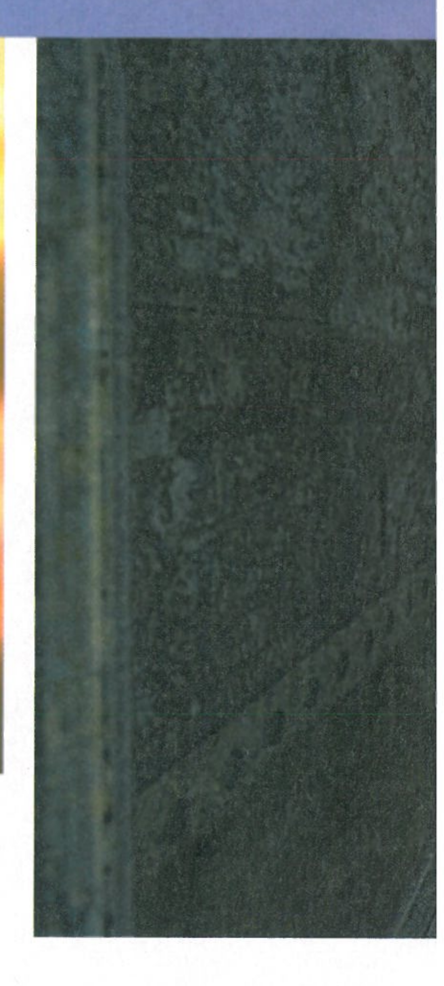
**LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA BÉLICA** no abundan en las consolas, pero Nintendo tiene en sus filas una saga prolífica. Nació en GBA, llegó después a DS, y en GameCube la acción pasó a ser en tiempo real. Ahora estamos a punto de recibir su secuela en Wii, donde el Wiimote y el Nunchako se convertirán en nuestra mejor arma, porque en el fragor de la batalla nos permitirán seleccionar unidades o disparar ágilmente. Los niveles se ambientarán en cinco escenarios diferentes, desde desiertos a montañas nevadas, y en ellos tendremos que cumplir objetivos como derrotar a otro ejército, sobrevivir o conquistar zonas concretas del campo de batalla.

**TAMBIÉN MANEJAREMOS AVIONES Y BARCOS**, y no sólo tropas de tierra como hasta ahora. Tendremos que cambiar el control de un batallón a otro, siempre cuidando de nuestra estrategia, a lo largo de las 20 misiones del modo individual. Pero eso no será todo, porque quizá la gran novedad serán los modos multijugador online, que nos permitirán compartir la acción con jugadores de todo el mundo, tanto en modo de combate como cooperativo.

**PRIMERA IMPRESIÓN**
La diversión del original se verá incrementada con nuevos vehículos, modos de juego y la incorporación del puntero.


3+
NADA TE ACERCA MÁS – NBA '08
Desde la textura del balón hasta el sudor de los jugadores, NBA 08 es el juego de baloncesto más realista jamás creado. Con la **alta definición 1080p** y todas las franquicias de la NBA, puedes jugar con el equipo de tus sueños. Todo lo que necesitas es una táctica perfecta y una habilidad suprema para llegar a lo más alto de la liga y entrar en la historia de la NBA.
es.playstation.com
**También disponible en PS2. Exclusivo para PlayStation.**
NBA 08
PLAYSTATION 3
This is living
PLAYSTATION 3


EL TERROR INVADIRÁ LAS CALLES una vez más. Los indigentes se están convirtiendo en monstruos y tendremos que detenerlos.



## LAS CLAVES

**1 JUGAR EN PRIMERA PERSONA.** Nos involucraremos mucho en los eventos e la acción y tendremos que interactuar con todo nuestro entorno.





**2 EL TERROR.** No faltarán los sustos a cuenta de los horribles monstruos, pero el "canguelo" se basará más en la atmósfera.



**3 LA INVESTIGACIÓN.** Las pesquisas forenses y policiales serán más importantes y complejas que las que vimos en la primera parte.



**Marzo**
**Sega**
**Aventura de terror**

# CONDEMNED 2

**Los forenses tienen una labor relajada, pero si acechan psicópatas con ganas de darte un "mordisquito", trabajar no es tan sencillo.**

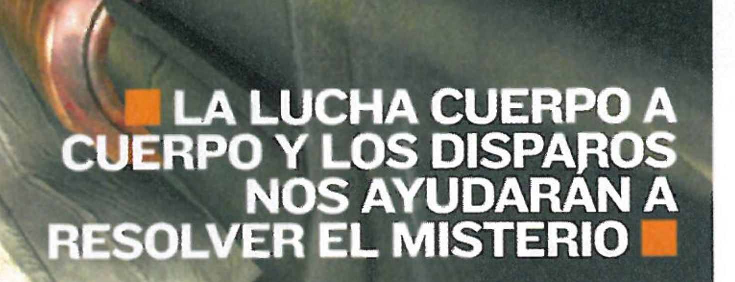
**LA AVENTURA MÁS ANGUSTIOSA DE XBOX 360** regresa para que resolvamos el misterio del inspector forense Ethan Thomas, esta vez también en nuestras PlayStation 3. Los que jugarais a la primera parte de «Condemned» recordaréis su sorprendente final abierto. Esta secuela arrancará un poco después de ese punto, con el pobre Ethan convertido en un vagabundo y alejado de su profesión.

Sin embargo, la inexplicable escalada de la violencia en los barrios bajos hará que la policías vuelva a pedir su ayuda. Ethan pronto descubrirá que unos delincuentes en la sombra están tratando con entidades que parecen sobrenaturales, como le sucedió en el pasado, así que tendrá que arriesgar su propia vida para descubrir el origen del mal. ¿Qué son esos vagabundos deformes y los monstruos alquitranados que nos salen al paso? Tocará averiguar todo este misterio…

**EL DESARROLLO SERÁ SIMILAR AL ORIGINAL:** vista en primera persona y todo tipo de armas contundentes (palancas, ladrillos o hasta tapas de retrete) para derrotar a los monstruosos enemigos, aunque también realizaremos investigaciones forenses para avanzar en la trama. De nuevo contaremos con aparatos punteros, pero esta vez tendremos que deducir la causa de cada muerte a partir de las pistas que tengamos. Si fallamos en el análisis será más difícil averiguar qué hacer después. Para ponerlo todo más difícil, los eventos se sucederán en una atmósfera angustiosa, donde las sombras que se mueven y los ruidos inquietantes serán los protagonistas. Si os da miedo, podréis jugar en compañía de un amigo o daros "cera" en el nuevo modo multijugador, así como en el "Club de la Lucha", una serie de minijuegos en los que tendremos que pelear para sobrevivir. Como veis, no van a faltar ni la acción ni el terror. Acumulad valor para volver a la carga dentro de un mes.

**PRIMERA IMPRESIÓN**
La atmósfera y variedad de posibilidades tienen incluso mejor pinta que en la primera parte. Veremos si el apartado técnico está a la altura.





**LA LUCHA CUERPO A CUERPO Y LOS DISPAROS NOS AYUDARÁN A RESOLVER EL MISTERIO**

## ¡OJO AL DATO!

**Pionero de esta generación...**
**LA PRIMERA PARTE SE ESTRENÓ CON XBOX 360**
Fue uno de los títulos más interesantes de la primera hornada para Xbox 360, a finales de 2005, y fue el primero en demostrar a las claras el potencial técnico de la consola. ¿Seguirá esta secuela sus pasos?

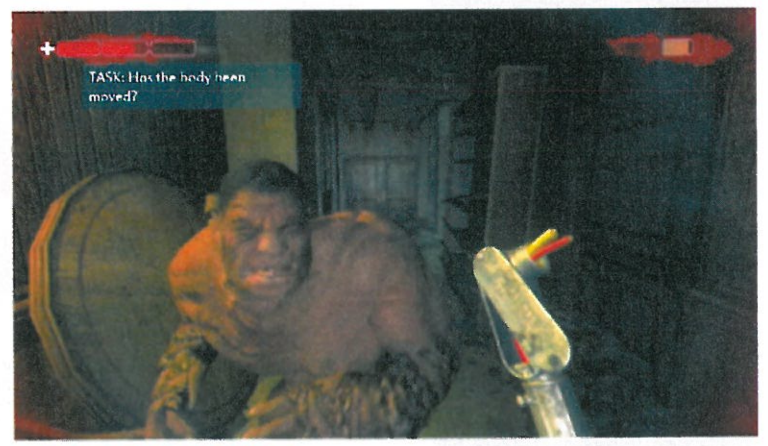
**Expertos en el miedo...**
**ES UN JUEGO DE MONOLITH**
Este grupo de programación (que también se encargó de programar la primera parte) es más conocido por su título «F.E.A.R.», que apareció primero en PC y luego en Xbox 360 y PS3. La segunda parte está en camino, envuelta en un halo de misterio.



F.E.A.R. (Xbox 360 y PS3)



**LOS ESCENARIOS** irán desde destartalados callejones hasta tétricas escenas del crimen. La oscuridad será la nota dominante en la gran mayoría de ellos.



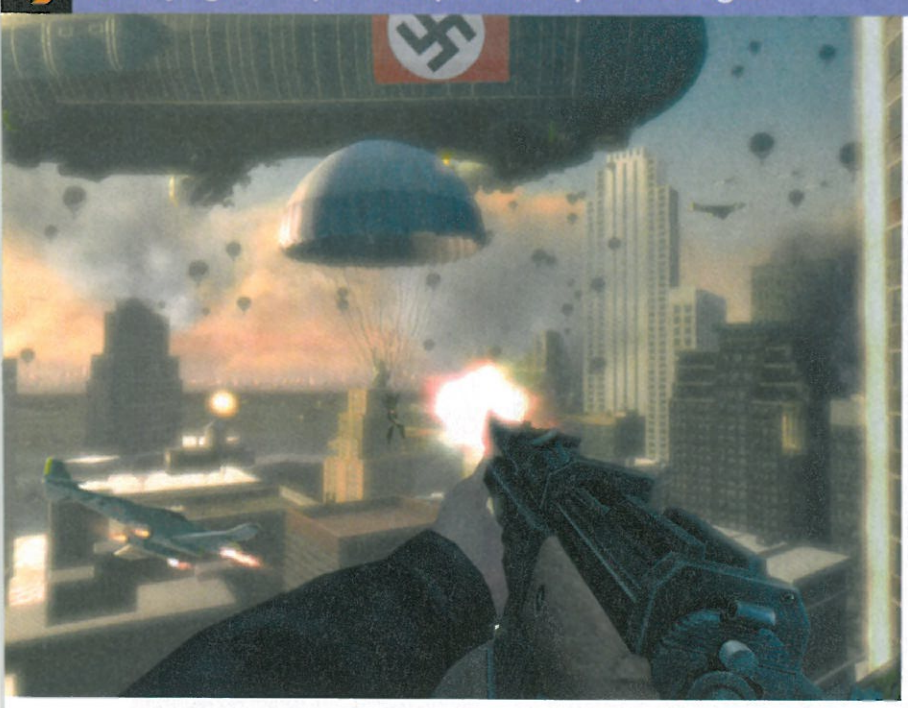

**LAS ARMAS CUERPO A CUERPO** variarán en cuanto a resistencia y daño. Si nos quedamos sin ninguna, podremos usar los puños para efectuar brutales combos.




**LOS SUSTOS** estarán protagonizados muchas veces por ataques de tipos así de feos. Algunas veces tendremos que zafarnos y otras podremos asaltarlos nosotros.



**EN OCASIONES INTERACTUAREMOS** con otros personajes, que ayudarán a indagar. Podremos darles "respuestas emocionales" (insultarles o alabarles) si se nos pide.



LA GUERRA CONTINUARÁ en esta Historia alternativa, en la que los alemanes pretenden conquistar los Estados Unidos después de dominar el continente europeo.



## LAS CLAVES

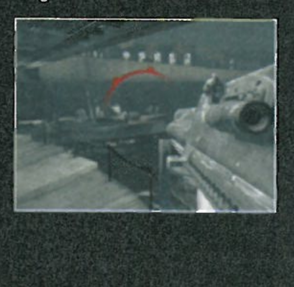
1 LA AMBIENTACIÓN en las ciudades de Nueva York, Washington y Londres será original y estará muy cuidada.



2 LAS HABILIDADES en tercera persona añadirán más variedad al desarrollo típico de los juegos de guerra.



3 LAS MISIONES serán muy variadas y recuperarán los principales aspectos de la Segunda Guerra Mundial.



**Marzo**
**Codemasters**
**Shoot'em up**

# TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

## Si los nazis hubieran ganado la 2ª Guerra Mundial ahora tendríamos que escoger entre aprender alemán o unirnos a la resistencia.

**UN ATAQUE A NUEVA YORK EN EL AÑO 1953** marcará el comienzo de «Turning Point», un "shooter" en primera persona que se desarrollará en un mundo alternativo en el que los alemanes consiguieron conquistar Europa tras la Segunda Guerra Mundial. Esta vez nosotros no encarnaremos a ningún aguerrido soldado, sino a Dan Carson, un obrero de la construcción que tendrá que alistarse en la resistencia para combatir a las tropas invasoras.

La acción se desarrollará en tres escenarios distintos: Nueva York, Washington y Londres, y nos sorprenderá por su cuidada ambientación. Desde el primer minuto de juego sentiremos que nuestras ciudades están siendo atacadas: los paracaidistas que no dejan de caer, monumentos tan emblemáticos como la Estatua de la Libertad destruidos o los carteles de propaganda enemiga, conseguirán recrear una atmósfera muy creíble.

**NUESTRAS MISIONES SERÁN MUY VARIADAS,** desde "limpiar" los túneles del metro a escapar de un edificio que se derrumba o proteger los pisos francos de la resistencia. Y para llevarlas a cabo contaremos con versiones modificadas de las armas que se utilizaron durante la guerra, como la ametralladora Thompson o el fusil M1. Carson, nuestro protagonista, también será capaz de realizar acciones en tercera persona, como trepar, deslizarse por una cuerda o agarrar a los enemigos para utilizarlos como escudo humano, lo que añadirá más variedad a este desarrollo. ¿Estáis dispuestos a hacer que la historia vuelva a su curso? Pues preparad vuestras armas para el mes que viene.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

La atmósfera nos ha sorprendido gratamente, aunque en esta versión preliminar aún quedan muchos aspectos técnicos por mejorar.





## ¡OJO AL DATO!

**Una banda sonora de cine... CONTARÁ CON MÚSICA DE MICHAEL GIACCHINO**
Este compositor es responsable, entre otras, de la banda sonora de la serie "Perdidos" y también ha trabajado en los primeros capítulos de sagas tan consagradas como «Call of Duty» y «Medal of Honor».

**Veteranos de guerra... DE LOS CREADORES DE «COD: FINEST HOUR»**
Spark Unlimited, el equipo que ha desarrollado «Turning Point», fue también el encargado de trasladar la saga «Call of Duty» a las consolas. Para esta ocasión están utilizando el prestigioso motor "Unreal Engine 3".



Call of Duty (PS2)

**COMO MIEMBROS DE LA RESISTENCIA, TENDREMOS QUE EXPULSAR A LOS NAZIS QUE INTENTAN INVADIR LA COSTA ESTE DE LOS EE.UU.**



**LOS ESCENARIOS** recorrerán lugares emblemáticos, como el Edificio Chrysler en Nueva York o el puente de Londres, con una ambientación bélica muy conseguida.



**TODAS LAS ARMAS Y VEHÍCULOS** del juego serán versiones modificadas de los que se utilizaron en la 2ª Guerra Mundial. Podremos llevar dos fusiles al mismo tiempo.



**EL APARTADO TÉCNICO** destacará por el tamaño de los escenarios y el uso del motor "Unreal Engine 3".



**EN TERCERA PERSONA** podemos realizar algunas acciones, como trepar o combatir cuerpo a cuerpo.



**LA INTELIGENCIA ENEMIGA** permitirá a los enemigos cubrirse, cambiar de posición y tender emboscadas.



EL "MOTOR UNREAL" (que ya hemos visto en "juegazos" como «Gears of War») permitirá poner en pantalla unos enormes escenarios que tendremos que ir conquistando en las batallas de este "shooter" subjetivo.



CONTROLAREMOS A UN ÚNICO SOLDADO, pero nos acompañarán otros cuatro compañeros.



TENDREMOS QUE CONQUISTAR varios puntos marcados en el mapa para completar los niveles.





## LAS CLAVES

1 **CONQUISTAR LOS ESCENARIOS** será el objetivo principal de estos enfrentamientos.

2 **LOS VEHÍCULOS** tendrán un peso muy importante. No podremos terminar los niveles sin ellos.



**Febrero ■ THQ ■ Shoot'em up**

# FRONTLINES: FUEL OF WAR

**El petróleo, motor de la economía, se está acabando. El próximo mes seréis llamados a filas para controlar lo poco que queda.**

**LA ESTABILIDAD INTERNACIONAL** se ha roto por una crisis energética. Es la segunda década del siglo XXI y las potencias de Oriente (Rusia y China) y Occidente (EE.UU. y Europa) se enfrentan para controlar el petróleo que queda. Este será el marco argumental de «Frontlines», un "shooter" en primera persona que nos pondrá en la piel de un soldado estadounidense con el que nos moveremos a pie o a bordo de distintos vehículos.

**→ EL OBJETIVO SERÁ CONQUISTAR TERRITORIOS** (a base de capturar puntos del escenario) para hacer avanzar la línea del frente hasta "ahogar" al enemigo. Esto aportará un toque estratégico y nos obligará a poner cuidado a la hora de atacar. Además, su estilo y los vastos escenarios nos han parecido perfectos para el multijugador online. ¿Listos para luchar por vuestro territorio?

**→ PRIMERA IMPRESIÓN**

La diversión online y el apartado técnico prometen. Esperamos que el modo historia no se quede corto.



A LA VENTA
A PARTIR DEL 15 DE FEBRERO
NINTENDO DS
SQUARE ENIX
LA FANTASÍA ASCIENDE A LOS CIELOS
Regresa al bello mundo de Ivalice un año después de los extraordinarios sucesos acaecidos en FINAL FANTASY® XII. Utiliza el lápiz táctil de Nintendo DS para explorar de manera intuitiva los cielos y todo tipo de territorios. Crea una legión de monstruos y convierte tu pequeño grupo en un gran ejército para evitar la aniquilación de los inocentes. Disfruta de una novedosa entrega de la saga FINAL FANTASY que gustará tanto a los seguidores más veteranos como a las nuevas generaciones.
FINAL FANTASY® XII
REVENANT WINGS®
12+
www.pegi.info
www.ff12revenantwings.es
© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
FINAL FANTASY, REVENANT WINGS, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.



EL INMORTAL KAIM ARGONAR se unirá a unos cuantos aliados para descubrir su pasado y evitar una inminente guerra.



## LAS CLAVES

1 EL PROTAGONISTA será un guerrero inmortal llamado Kaim, cuyas pesadillas le mostrarán algunas escenas de su doloroso pasado.



2 LOS COMBATES POR TURNOS se verán aderezados por acciones interactivas, que nos permitirán aumentar el daño de nuestros ataques.




3 EL MUNDO DE «LOST ODYSSEY» será enorme, y nos llevará a visitar numerosos reinos, que se hallarán sumidos en una guerra por el poder.





- Marzo
- Microsoft
- Rol

# LOST ODYSSEY

**Un héroe inmortal, un mundo en guerra y la energía procedente de la magia serán los pilares de esta prometedora aventura.**

**LOS JUEGOS DE ROL POR TURNOS** siguen teniendo mucho tirón entre los jugones, y así lo demuestra la expectación que ha levantado el lanzamiento de esta aventura. Su protagonista será Kaim Argonar, un hombre inmortal que vive atormentado por los escasos recuerdos que conserva de su pasado. A él se unirán muchos otros personajes que le ayudarán a descubrir quién es en realidad, a la vez que se verán inmersos en oscuras conspiraciones para dominar la llamada "energía mágica" y hacerse con el poder. Todo lo veremos reflejado a través de espléndidas CG's que irán "tejiendo" el hilo argumental entre los diferentes momentos de acción.

**EL SISTEMA DE COMBATE** será por turnos, aunque el juego incluirá algunas acciones interactivas durante los ataques que nos permitirán aumentar el daño infligido al enemigo. A medida que progresemos en la aventura, subiremos de nivel, aprenderemos nuevas habilidades y hechizos mágicos y nos agenciaremos armas más poderosas. Pero también lo harán los enemigos, así que acabaremos enfrentándonos a criaturas de un tamaño tan descomunal que nos pondrán los pelos de punta.

Aunque los combates serán la columna vertebral del juego, también disfrutaremos de momentos de exploración y hasta de puzles, que tendrán bastante peso en el desarrollo. Ya que el juego es por turnos, esperad el vuestro para leer nuestro próximo análisis.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

El apartado técnico es notable, el argumento promete grandes momentos y los combates parecen bastante dinámicos.





■ EL ROL POR TURNOS AL ESTILO CLÁSICO SE MEZCLARÁ CON GRÁFICOS DE NUEVA GENERACIÓN ■




**Música de primera...**
**NOBUO UEMATSU LLEVARÁ LA BATUTA**
Durante la aventura disfrutaremos de geniales melodías que ambientarán las escenas a la perfección. Su autor no será otro que Nobuo Uematsu, "padre" de la música de varios capítulos de la saga «FF».

**Hermano de «Blue Dragon»...**
**SU CREADOR ES HIRONOBU SAKAGUCHI**
El equipo Mistwalker dio a luz «Blue Dragon» hace sólo unos meses, y ahora hará lo propio con «Lost Odyssey». Al frente de ambos proyectos se encuentra el afamado Hironobu Sakaguchi, creador de grandes aventuras como el mítico «FF VII».



Blue Dragon (Xbox 360)



**LA EXPLORACIÓN** de los escenarios jugará un papel importante a la hora de reunir nuevas armas, hechizos, objetos y personajes. Habrá que darse un garbeo...



**LOS ENEMIGOS** serán de todo tipo, desde soldados hasta criaturas mutantes. Y es que la "energía mágica" mal utilizada les dará a los animales este horrible aspecto.




**EN CADA TURNO** podremos atacar con nuestro arma, lanzar un hechizo, cubrirnos, o utilizar alguno de nuestros objetos para recuperar salud o dañar al enemigo.



**EL TAMAÑO** de algunas criaturas a las que nos enfrentaremos será gigantesco, así que habrá que echarle mucho valor para plantarles cara. ¡A por él!



LAS MEJORES CARRERAS OFF-ROAD llegarán gracias a este título, que estará disponible para todas las consolas.





## LAS CLAVES

1 **LOS VEHÍCULOS.** Podremos elegir entre ocho clases diferentes, todos ellos muy realistas. Además, habrá opciones de personalización.

2 **LAS CARRERAS** van a resultar bastante intensas. Cada una ofrecerá un planteamiento distinto, por lo que el modo de conducir variará.

3 **LOS ESCENARIOS** serán enormes y estarán repletos de obstáculos y detalles que pondrán a prueba nuestras dotes como pilotos.

- Marzo
- THQ
- Velocidad

# MX vs. ATV UNTAMED

**Los vehículos "off road" más potentes se dirigen a la parrilla de salida para llenar de barro, agua y polvo nuestra flamante consola.**

**LAS CARRERAS OFF ROAD MÁS VERTIGINOSAS** están a punto de celebrarse en la nueva generación de consolas manteniendo intactos los puntos fuertes de esta saga: circuitos repletos de obstáculos, montones de vehículos, saltos, mucho barro y, sobre todo, unas competiciones de lo más emocionante. La principal novedad vendrá con dos modos de juego: el primero será Endurocross, en el que podremos disputar carreras en un enorme escenario completamente abierto y plagado de piedras, troncos y charcos que pondrán a prueba nuestra habilidad como pilotos. La otra modalidad será Xcross, un modo carrera en el que manejaremos todos los vehículos y en el que deberemos ganar una competición para poder acceder a la siguiente ronda.

**HABRÁ 8 CLASES DE VEHÍCULOS A ELEGIR,** desde buggies, hasta quads, pasando por camiones monster y, por supuesto, potentes motos. Cada uno de ellos tendrá sus características propias (diferente suspensión, más estabilidad...) y un tipo de control totalmente distinto. Entre otras opciones podremos personalizarlos y así presumir de ellos en las partidas online. Además, los contrincantes llegarán con una inteligencia artificial de lo más aguda: no será extraño ver cómo intentan sacarnos del circuito o cómo se colocan delante para cortarnos el paso. Ya sabéis, si no os importa demasiado mancharos de barro, este será vuestro juego.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

Tendremos montones de vehículos y escenarios muy completos. Esperemos que no se haga demasiado corto.



## ¡OJO AL DATO!

**Para todas las consolas...**
**TAMBIÉN SALDRÁ EN PS2, PSP Y NINTENDO DS**
El juego llegará también a las "otras" consolas de Sony. En ellas no sólo se mantendrán los nuevos modos de juego y los mismos vehículos, sino que el acabado técnico será de auténtico lujo. En el caso de DS, las carreras aprovecharán a tope las cualidades táctiles de DS.

**Esta cara me suena...**
**TENDRÁ PILOTOS REALES**
Los diez pilotos del juego se han escogido entre los mejores de las competiciones MX y ATV. Los seguidores más incondicionales de este deporte reconocerán nombres como Iván Tudesco, Ricky Carmichael o Chad Reed.



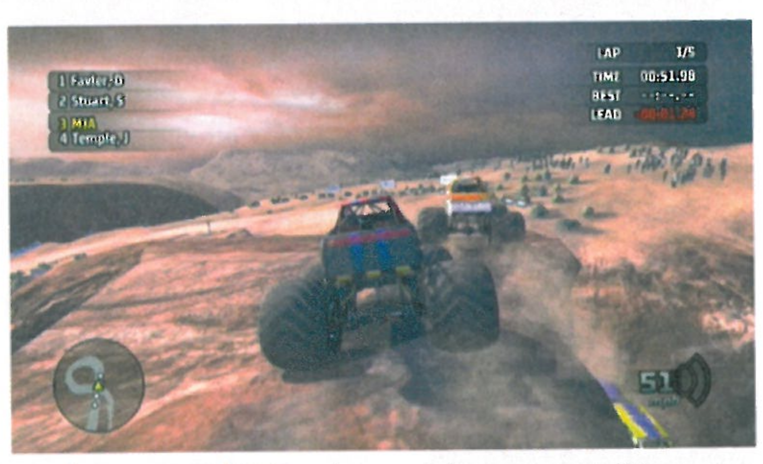
Ricky Carmichael (Xbox 360)



**SUS GRANDES BAZAS SERÁN LA VARIEDAD DE VEHÍCULOS Y UNOS ESCENARIOS ENORMES**



**LOS CIRCUITOS CERRADOS** nos darán la oportunidad de ejecutar grandes saltos gracias a las rampas. Podremos cambiar la cámara para apreciarlos mejor.



**HABRÁ 8 TIPOS DE VEHÍCULOS** y cada uno contará con unas características especiales. Por ejemplo, los monster son indomables pero tienen una gran potencia.



**LOS CONTRINCANTES** no nos darán ni un respiro. Tendrán una inteligencia artificial muy desarrollada y tratarán por todos los medios de que no ganemos las carreras.



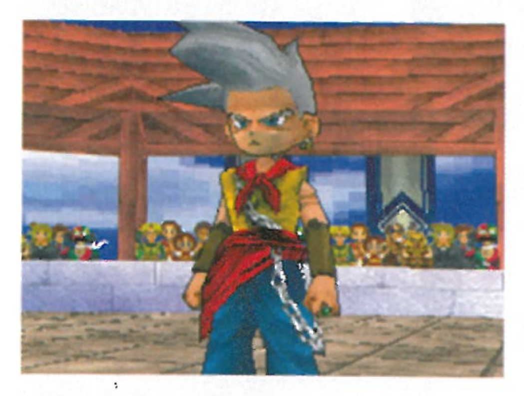
**REALIZAREMOS MOVIMIENTOS ESPECIALES** cuando pilotemos cualquier tipo de moto. Nos darán más o menos puntos en función de lo espectaculares que sean.




LA PANTALLA TÁCTIL nos permitirá controlar a los monstruos y ubicarnos en los siete amplios mapeados.



LA LIGA DE RECLUTAMIENTO será el punto de partida de esta gran aventura de caza y rol.








## LAS CLAVES

**1 LOS GRÁFICOS** mantendrán intacta la esencia de la saga, con un bello toque cel-shading.



**2 LOS MENÚS** pondrán a nuestra disposición técnicas de combate, reclutamiento y opciones varias como fusión de bestias.

Marzo · Square Enix · Rol

# DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

**Las carismáticas criaturas de la saga «Dragon Quest» protagonizarán esta aventura cien por cien monstruosa.**

**SE BUSCAN RECLUTADORES DE BESTIAS** capaces de capturar más de 200 criaturas extraídas de la saga «Dragon Quest». Los interesados tendrán que ponerse en la piel de un joven entrenador que viajará a lo largo y ancho de un vasto archipiélago, en el que competirá con otros personajes de la serie hasta convertirse en el número uno. Todo ello mientras se desvela un oscuro plan y se acumulan monstruos combate tras combate. Requisitos: poder de convicción y habilidades de caza.

**EL APARTADO TÉCNICO ESTARÁ MUY CUIDADO,** con gráficos cel-shading (estilo dibujos animados) y diseños de Akira Toriyama. La doble pantalla permitirá manejar todos los aspectos del juego y nuestras criaturas serán controladas a través de menús, mientras que los combates serán por turnos. ¡Y las posibilidades wi-fi nos permitirán luchar con jugadores de todo el mundo!

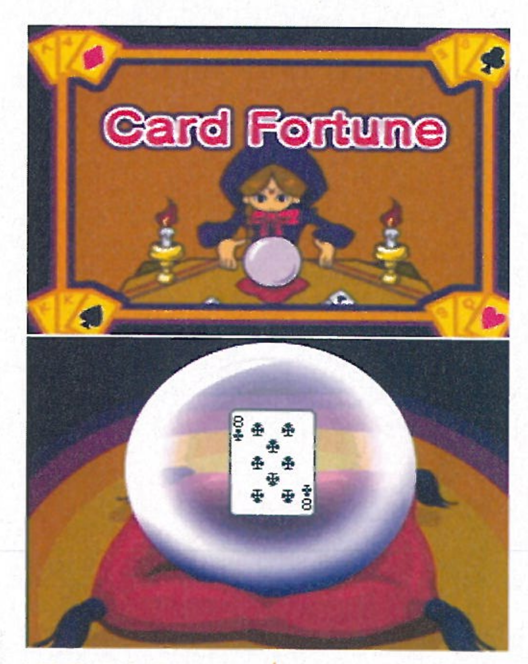
**PRIMERA IMPRESIÓN**

Cambiar el rol por un desarrollo «Pokémon» tiene su gracia. Si se aprovecha más la pantalla táctil y se agilizan los combates, será un juego a destacar.




ESTRENO
01.02.08

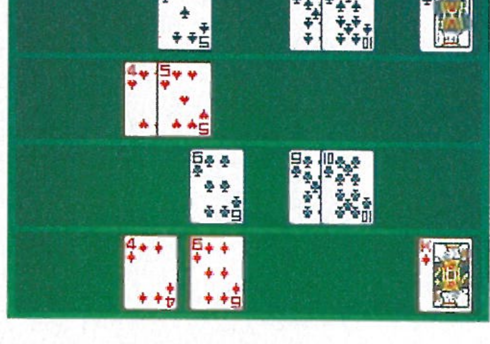
WWW.RAMBOLAPELICULA.COM

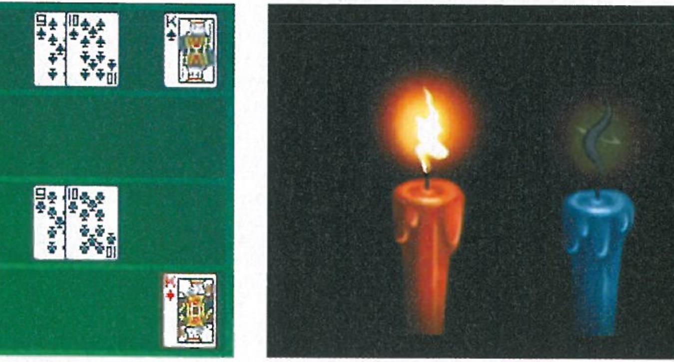


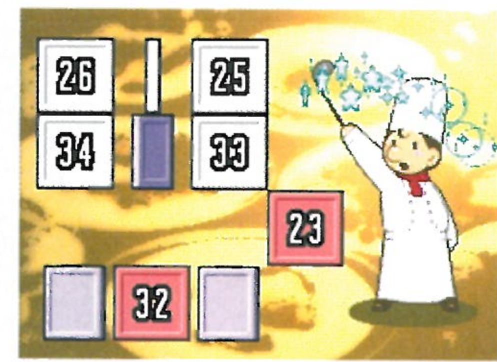

LOS TRUCOS DE ADIVINACIÓN serán de los más divertidos. Serán sencillos pero muy efectistas.




CON UN MAZO DE CARTAS y este juego nos convertiremos en unos genios del ilusionismo.








## LAS CLAVES

1 **LOS TRUCOS.** Habrá variedad y aprovecharán muy bien el micrófono y la pantalla táctil de DS.




2 **LA ORIGINALIDAD DEL JUEGO.** Aunque sea claramente infantil, sus trucos nos sorprenderán en más de una ocasión.

**Marzo** **Nintendo** **Simulador**

# MAGIA EN ACCIÓN

Muy lejos quedan los tiempos de nuestra querida "Magia Borrás". A partir de ahora los trucos se harán con nuestra Nintendo DS.

**CONVERTIRNOS EN MAGOS VA A SER POSIBLE** gracias a este título, que nos propondrá sorprender y ser sorprendidos con sencillos trucos de magia. Siguiendo la línea de juegos como «Brain Training», tendremos la posibilidad de entrenar nuestras dotes de ilusionista a diario con retos que se acercarán más al desarrollo intelectual que "mágico", tales como escribir una carta reflejada en un espejo o divertirnos jugando a un solitario que será de lo más especial.

**EL JUEGO SE DIVIDIRÁ EN DOS APARTADOS.** En "Solo Magic" la propia DS se transformará en un ilusionista capaz de adivinar la carta que estemos pensando o el mes del año que hayamos elegido. El otro apartado será "Magic Show" y nos permitirá dejar boquiabierto a nuestro "público", dibujando, por ejemplo, una cara que sigue sus movimientos con los ojos. El juego sacará partido al micrófono y a la pantalla táctil de la consola, y vendrá con una baraja para hacer los trucos.

**PRIMERA IMPRESIÓN**
Una nuevo invento de Nintendo orientado a los más jóvenes. Será bastante entretenido.

# te damos más

## nueva Tarjeta Más Mensajes




tu nuevo número de teléfono con:

- 1000 SMS gratis a móviles Orange
- 100€ en llamadas

y además 1000 SMS gratis todos los meses recargando 10€ al mes

todo por sólo

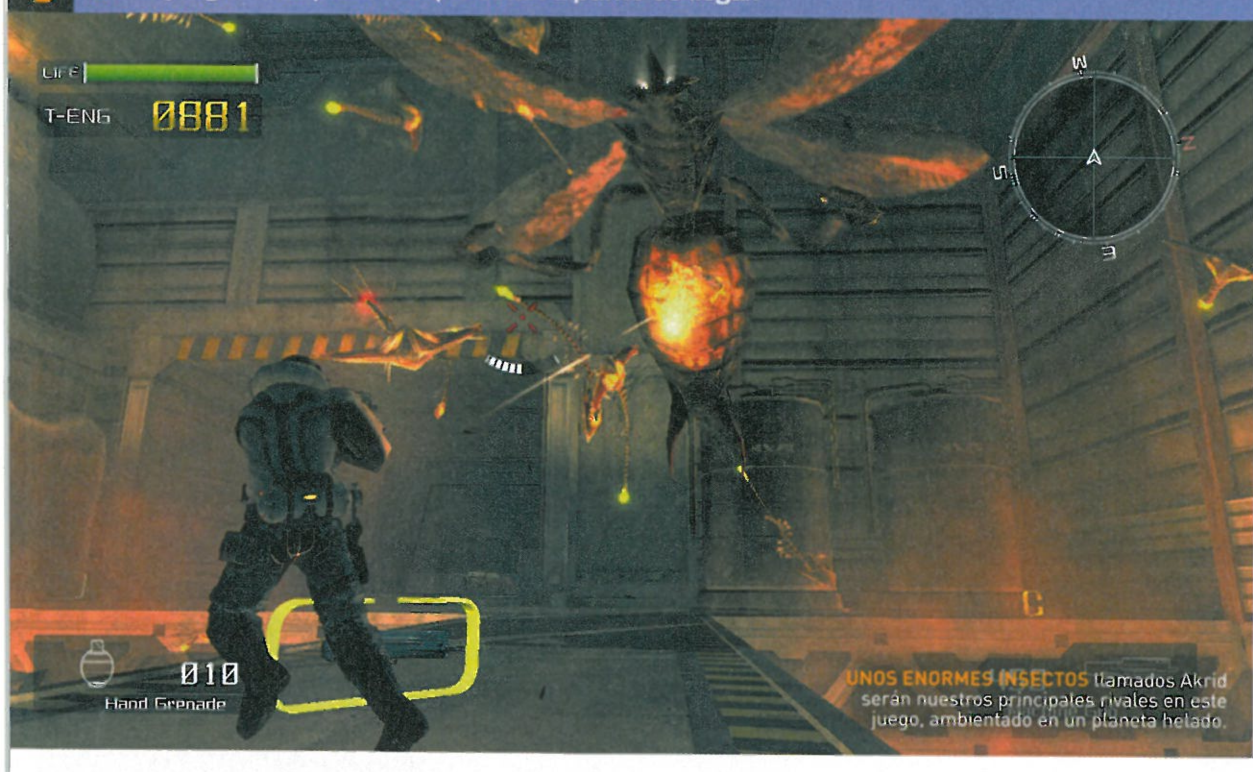
15€

elige y disfruta la tarifa que más se adapta a ti

consíguela en tu tienda Orange, kiosco o estanco habitual




Válido para Tarjeta Prepago Más Mensajes. 1000 SMS a móviles Orange todos los meses (sujeto a recarga mínima de 10€/mes) SMS no acumulables, no válidos en roaming o servicios Premium. Resto de SMS: 17,40 cents €. Desglose de 100€ en llamadas: 12,02€ de inicio + 6,01€ al proporcionar los datos personales en un Punto de Venta Orange + 81,97€ promocional, siempre que se acumulen recargas a partir de 50€, desde la activación hasta el día 15 del mes siguiente. La recarga de 81,97€ se aplicará a final del mes. Más info: 1414



UNOS ENORMES INSECTOS llamados Akrid serán nuestros principales rivales en este juego, ambientado en un planeta helado.






## LAS CLAVES

**1 EL FRÍO:** Tendremos que conseguir energía calórica para no morir congelados. Pero esa energía servirá también para mantenernos sanos...

**2 LA ACCIÓN:** Los tiroteos con los Akrid y los piratas serán constantes e intensos. Tendremos que alternar zonas a pie y en los VTs.

**3 LAS NOVEDADES:** será la versión con más personajes y escenarios hasta la fecha, algunos de los cuales sólo se habían visto en PC.

**Marzo**
**Capcom**
**Acción**

# LOST PLANET

## Con tanto frío, lo único que podéis hacer es daros calor con una escopeta... y de paso acabar con los bichos que quieren devoraros.

**E.D.N. III ES UN LEJANO PLANETA** donde la temperatura alcanza niveles bajísimos y las tormentas de nieve son comunes. Los intentos de colonización se ven frustrados por los Akrid, unos enormes insectos que atacan a todos los que encuentran. Además son una enorme fuente de energía térmica, así que algunos humanos siguen luchando para hacerse con ella. Uno de ellos es Wayne, que también quiere vengarse del enorme Akrid que mató a su padre. En este juego de acción nosotros le tendremos que ayudar a superar distintas misiones en las que habrá que disparar a las oleadas de enemigos (ya sean Akrids o piratas humanos) y sobrevivir al frío, que mermará continuamente nuestro medidor de energía.

**PODREMOS USAR UNA ESPECIE DE ROBOTS BÍPEDOS** llamados VT (Vital Suits), que mejorarán nuestra potencia de fuego a cambio de consumir más energía calórica. Además, Wayne tendrá un garfio extensible con el que podrá proyectarse hacia cornisas o zonas distantes. Con estas herramientas (y montones de armas, claro), tendremos que superar el intenso modo Campaña. También habrá un completo Multijugador, que tendrá más opciones que el que vimos hace un año en la versión de Xbox 360: nuevos mapas y más personajes, entre los que encontraremos a Megaman o Frank, el protagonista de «Dead Rising». No os quitéis el abrigo, porque en un mes os espera la acción es las circunstancias más extremas.

**PRIMERA IMPRESIÓN**
El original de 360 ya nos gustó y esta versión incorporará mejoras. Será un gran juego.




## ¡OJO AL DATO!

**Buenos precedentes...**
**LA VERSIÓN DE XBOX 360 TUVO MUCHO ÉXITO**
Fue uno de los primeros grandes títulos en llegar a esta consola. Nosotros le dimos un 91 en su momento y su modo online ha mantenido un altísimo nivel de participación hasta hace poco.

**Expertos en el tema...**
**SUS "PADRES" CREARON OTROS CLÁSICOS**
Las aventuras de acción funcionan de maravilla en esta compañía. A sus espaldas hay títulos como los «Onimusha» o «Devil May Cry» (cuya cuarta parte comentamos este mes). En un tono más desenfadado, también está «Dead Rising», un título de culto en Xbox 360.


Onimusha (PlayStation 2, 2001)


**LOS ESCENARIOS** serán antiguas ciudades ahora abandonadas, aunque también visitaremos bases de alta tecnología y lo más duro, escarpadas montañas.


**LOS VT** no sólo nos ayudarán a nosotros. Algunos piratas enemigos también los tendrán. Debido a su alta potencia de fuego, derrotarlos será una dura tarea.


**HABRÁ PERSONAJES SECUNDARIOS** que nos ayudarán a desvelar el misterio de la muerte de nuestro padre. Aquí tenéis a la guapetona Luka, nuestra mejor aliada.


**LOS EFECTOS** gráficos llamarán mucho la atención. El fuego, las explosiones y la simulación de las tormentas de nieve parecerán sorprendentemente realistas.



LOS JUGADORES MÁS FAMOSOS de la NBA se verán las caras en este completo título. ¡Y serán igualitos que en la realidad!





## LAS CLAVES

**1 PODREMOS CREAR NUESTRO JUGADOR** con el completo editor. Luego le asignaremos a un equipo NBA e iremos mejorando sus habilidades.

**2 TENDRÁ UN ENFOQUE ESPECTACULAR,** al más puro estilo NBA. Mates estratosféricos, tiros imposibles, y repeticiones desde los mejores ángulos.

**3 NO LE FALTARÁN OPCIONES Y MODOS:** podremos disfrutar de una Temporada, un All Star, minijuegos, modo online y del original "NBA Replay".

**Febrero**
**Sony**
**Deportivo**

# NBA 08

**Con este título viviréis, jugaréis y os sentiréis como una estrella más de la NBA. ¡Ahora lo único que os queda es cobrar tanto como ellos!**

**LA MANERA MÁS RÁPIDA DE HACERSE UN HUECO** en la mejor liga de baloncesto del mundo será jugar a este título. Al comienzo de «NBA 08» utilizaremos su completo editor de personajes para crear un jugador propio, al que asignaremos después a nuestro equipo favorito o dejaremos como agente libre. Aunque al principio será un poco torpe con el balón, podremos ir mejorando sus atributos con los créditos que ganaremos al conseguir logros en la cancha o al superar distintos desafíos. Además de modos típicos, como Temporada o All Star, el juego incluirá otros interesantes: el más llamativo será el NBA Replay, en el que deberemos repetir actuaciones destacadas de algunas estrellas durante la temporada pasada (anotando los mismo puntos, dando las mismas asistencias, etc.). También podremos descargar los eventos que se hayan producido en la NBA en la semana durante la que estemos jugando. No faltarán el Modo Temporada, los Minijuegos y la posibilidad de competir online.

**EL SISTEMA DE JUEGO VA A SUFRIR CAMBIOS** con respecto a la edición pasada, aunque esta no llegó a salir en España. Inclinando el Sixaxis en distintas direcciones, bajaremos o subiremos los brazos en defensa, alejaremos el balón del defensor cuando estemos en posición de triple amenaza, o lo protegeremos al driblar. También podremos designar un jugador estrella durante el partido, que a partir de entonces se convertirá en el pilar de nuestro ataque.

Por otra parte, no faltará el componente espectacular de la NBA, presente mediante las repeticiones y los cambios de cámara en momentos clave de la acción. La banda sonora volverá a destacar por sus temas pegadizos de conocidos artistas norteamericanos, aunque parece que los comentarios estarán en inglés.

**PRIMERA IMPRESIÓN**
Sus modos de juego y opciones parecen interesantes, pero tiene a dos duros rivales en «NBA Live 2008» y «NBA 2K8».




## ¡OJO AL DATO!

**Especialistas en deportes...**
**ES OBRA DEL ESTUDIO SONY SAN DIEGO**
Los desarrolladores de «NBA 08» nos han brindado dos entregas anteriores de la saga NBA y otras tres de MLB (béisbol). Además, fueron los creadores del original título «The Mark of Kri».

**Sony "cuida" a sus consolas...**
**PS2 Y PSP TENDRÁN SU PROPIA VERSIÓN**
Las dos hermanas pequeñas de PS3 también disfrutarán del baloncesto en este comienzo de año. La versión de PS2 se centrará en el modo "The Life", en el que llevaremos al éxito a un jugador. Por otra parte, en PSP dispondremos de nuevos minijuegos y gráficos renovados.


NBA 08 (PlayStation 2)



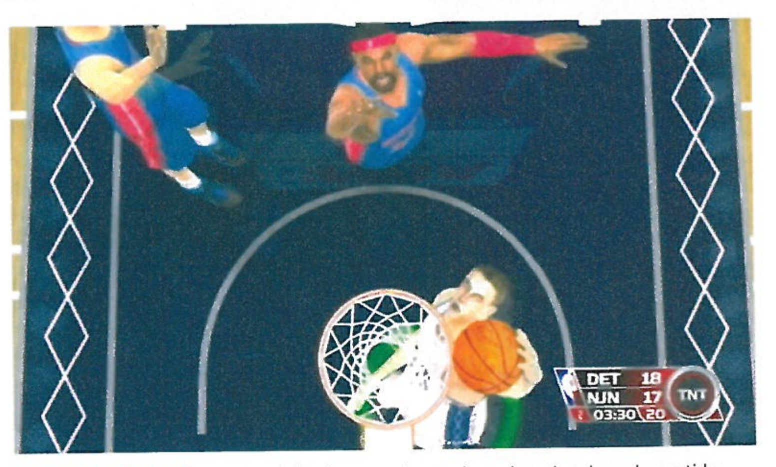
**EN EL MODO NBA REPLAY** habrá que anotar las canastas desde los mismos puntos de la cancha que lo hizo el jugador al que estemos imitando. Y con límite de tiempo.



**LOS MINIJUEGOS** serán variados, divertidos y en ellos podrán participar hasta cuatro jugadores. Habrá concurso de habilidades, de triples y un original desafío de tiro.



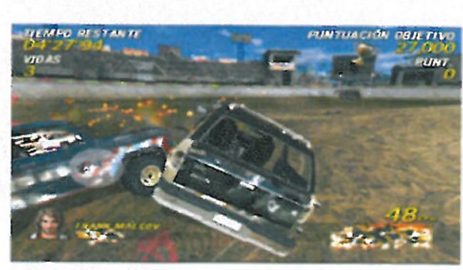
**EL SENSOR DE MOVIMIENTO** del Sixaxis se aprovechará en distintas situaciones. Si estamos en posición de triple amenaza, podremos mover el balón a nuestro antojo.



**LAS REPETICIONES** nos ofrecerán de nuevo las mejores jugadas de cada partido desde los ángulos más vistosos y espectaculares. ¡Igualito que en la tele!



ESTAS FRENÉTICAS CARRERAS representarán la parte más alocada del mundo de la velocidad. No en vano, en ellas estará permitido embestir al rival y coger atajos, y se otorgarán puntos a quien destruya más partes del circuito.



LOS "DEATHMATCH" premiarán al único coche que consiga sobrevivir. Así que... ¡a por ellos!



EL MODO "FLATOUT" nos recompensará con mejores circuitos y coches si lo hacemos bien.








## LAS CLAVES

1 LOS COCHES acabarán las carreras hechos unos zorros, pues se abollarán y perderán piezas.

2 LANZAR AL PILOTO por el parabrisas parece una salvajada, pero nos servirá para participar en el salto de altura o los bolos.

**Febrero** **Atari** **Velocidad**

# FLATOUT HEAD ON

## Los desguaces se van a quedar sin trabajo, porque estos pirados usarán sus viejos "cacharros" para competir en alocadas carreras.

**CORRER Y SOBREVIVIR SON LAS DOS PREMISAS** que han caracterizado a la saga «FlatOut» hasta la fecha, y eso no va a cambiar de cara a su debut en PSP. Y es que en esta entrega portátil competiremos en carreras en las que tan importante será llegar el primero como convertir en chatarra a los rivales. Para ello dispondremos de un total de 45 coches (desde auténticos "trastos" hasta modelos de lujo) y 40 circuitos, que estarán localizados inicialmente en escenarios campestres, pero después nos acabarán llevando a la ciudad y a grandes estadios ovales.

**→ HABRÁ DOS MODOS DE JUEGO PRINCIPALES.** El modo Carnage reunirá los eventos más originales, como lanzar a nuestro piloto y competir con él en el salto de altura o los bolos, mientras que el Modo FlatOut nos permitirá participar en diferentes torneos, con el objetivo de comprar nuevos coches e ir subiendo de categoría. Y todo ello vendrá acompañado de un apartado técnico que nos permitirá destruirlo casi todo, desde los propios coches hasta infinidad de objetos de los escenarios. Una descarga de adrenalina que analizaremos el mes que viene.

**→ PRIMERA IMPRESIÓN**
Las carreras son divertidas y ofrecen multitud de atajos, y sorprende la facilidad con que podremos arrasar casi todo.

## LO QUE DEBES SABER

- **¿Qué es?** La nueva entrega de la saga de terror «Alone in the Dark».
- **¿Cuándo saldrá?** Llegará a Xbox 360 y a PS3 en mayo. También habrá versiones para PS2 y Wii.
- **¿Por qué es noticia?** Hemos visitado los estudios donde se está desarrollando.

**DAVID NADAL**, de Eden Games, enseñó el juego a nuestro compañero Carlos.

¡YA LO HEMOS JUGADO!

## ASÍ SERÁ EL NUEVO «ALONE IN THE DARK»

# A SOLAS FRENTE AL TERROR

**Algo sobrenatural se esconde en Nueva York, y Edward Carnby tendrá que descubrirlo en su nueva aventura. Nosotros hemos visto en exclusiva las versiones para PS3 y Xbox 360, y os contamos como hará para sobrevivir.**

En 1992, años antes de que los «Resident Evil» y «Silent Hill» aterrorizasen nuestras consolas, un excelente juego para PC inauguraba el género del "survival horror". «Alone in the Dark» nos presentaba a Edward Carnby, un detective privado que debía investigar una misteriosa mansión de Luisiana. Los ingeniosos puzles y los combates contra terroríficos enemigos se complementaban con una historia inspirada en los relatos del escritor norteamericano H.P. Lovecraft. Aunque también podíamos resolver la aventura con una chica llamada Emily Hartwood, era Carnby quien se convertiría en el personaje principal de la serie, y protagonizaría las otras tres entregas de la saga.

Sin embargo, ni estas secuelas ni la película "Alone in the Dark" (2006) estaban a la altura del juego original, que con el paso de los años se ha convertido en una auténtica leyenda. Con la idea de hacer justicia a este gran título, Atari puso en marcha recientemente el desarrollo de un nuevo «Alone in the Dark», secuela directa del primero, y que saldrá a la venta a lo largo de este año.

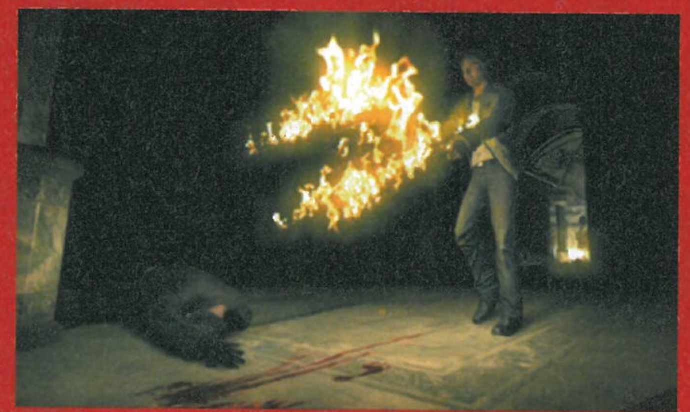
→**NOSOTROS VISITAMOS EL ESTUDIO DE EDEN GAMES** en Lyon para hablar en exclusiva con los desarrolladores de las versiones de Xbox 360 y PS3 (también habrá versiones para Wii y PS2). Allí pudimos probar este prometedor título y hablar con el director del proyecto, David Nadal, que nos explicó cómo están dando vida a esta gran aventura. El juego estará ambientado en la Nueva York actual, concretamente en Central Park y sus alrededores, donde algo terrible está ocurriendo. El encargado de resolver el misterio que se oculta en el parque será el mismo Edward Carnby del primer «Alone in the Dark», que se despertará al principio sin recordar nada. También conocimos a otros dos personajes importantes: Sarah, una chica que nos acompañará durante parte de la aventura, y Mr. Crawley, el villano del juego.

Aunque la historia se está manteniendo en el más riguroso secreto, sabemos que se desarrollará en una noche y que asistiremos a la destrucción parcial de Nueva York. De nuevo estará presente la inspiración en la ▸▸

## EL FUEGO, ELEMENTO FUNDAMENTAL

### El paraíso de un pirómano

El fuego estará recreado de manera espectacular en «Alone in the Dark», y además jugará un importante papel. Si queremos acabar definitivamente con los enemigos no bastará con golpearles, sino que deberemos quemarlos. Para conseguirlo podremos prender cualquier objeto de madera que encontremos, crear regueros de combustible y encenderlos con nuestro mechero, tirar una botella de gasolina a un monstruo y dispararla en el aire para que explote...

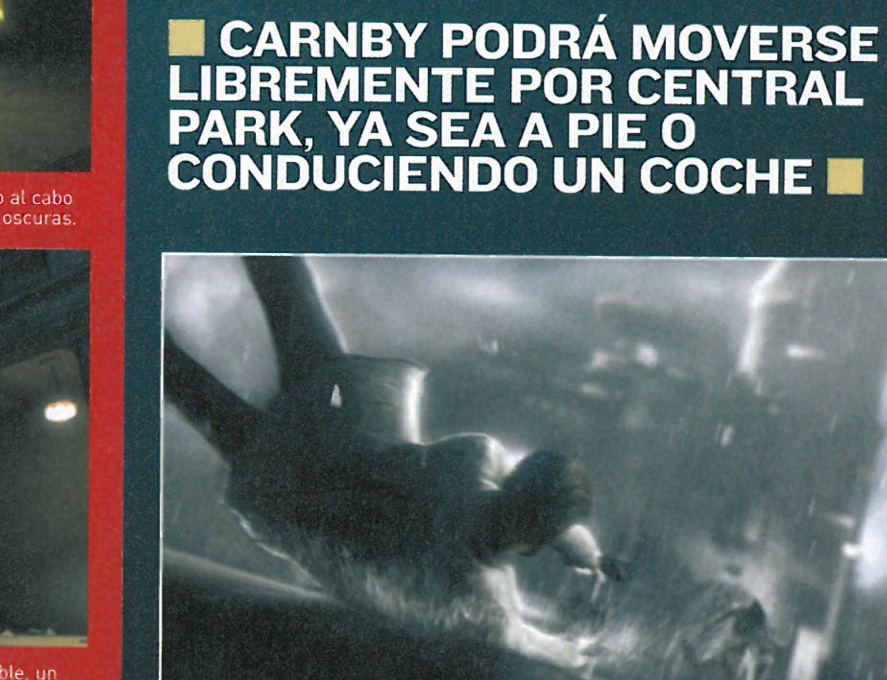


**LOS OBJETOS EN LLAMAS** serán muy efectivos como armas, pero al cabo del tiempo se consumirán. También servirán para iluminar zonas oscuras.



**PODREMOS COMBINAR OBJETOS** como queramos. Con combustible, un pañuelo y nuestro mechero nos fabricaremos un cóctel molotov.

**CARNBY PODRÁ MOVERSE LIBREMENTE POR CENTRAL PARK, YA SEA A PIE O CONDUCIENDO UN COCHE**



mitología de H.P. Lovecraft, y en esta ocasión también ha recibido influencias de las películas de Tim Burton, que se harán evidentes en la estética y en la oscura ambientación.

La mayor novedad en el desarrollo estará en su división por episodios, como si de una serie televisiva se tratase. De este modo, la estructura tradicional de la historia en un videojuego se verá modificada para mantener el interés del jugador, como nos aclaró David Nadal: **"Cuando juegas a uno de los episodios, sabes que va a durar entre una hora u hora y media, y que vas a vivir algo significativo, que el final te va a enganchar para jugar al siguiente. Así, cuando entras en casa y tienes una hora, puedes elegir si, por ejemplo, ves un capítulo de la serie "24" o si juegas uno de «Alone in the Dark».**

**→ LA INTERACCIÓN CON LOS OBJETOS Y EL ENTORNO** también está recibiendo una gran importancia por parte de los chicos de Eden Games, y quedo clara en la demostración del juego. La mayoría de los puzles se basarán en combinar con inteligencia los materiales de los que dispongamos o en crear armas a partir de objetos aparentemente inofensivos. Así, si vemos una valla metálica infestada de enemigos y un cable de alta tensión colgando cerca, bastará con coger un palo y utilizarlo para acercar el cable a la valla, con lo que los enemigos quedarán electrocutados. El director del estudio, David Nadal, nos explicó que las posibilidades son prácticamente infinitas: **"Algunas de las botellas de combustible las encontrarás vacías. Para poder rellenarlas, hemos hecho que se pueda pinchar el depósito del coche, acercar la botella y llenarla. A un miembro de mi equipo se le ocurrió pinchar el depósito, ir con el coche, saltar en marcha, y encender el reguero de combustible con el mechero. En ese momento no funcionó, porque no podemos pensar en todo, pero ahora funciona y el coche explota"**. Carnby podrá llevar un objeto en cada mano y cambiar la vista entre tercera y primera persona siempre que quiera, para así observar detalladamente el escenario o apuntar con más precisión a los





**INVESTIGAR A FONDO** será fundamental para avanzar. Podremos desplazarnos en coche para ir de un lugar a otro.

**EL MECHERO** nos servirá para encender regueros de combustible, y quemar cualquier cosa, enemigos incluidos.



**LOS ESCENARIOS** serán totalmente destructibles. Tendremos que buscar objetos contundentes para poder tirar abajo las puertas.

enemigos. Los que hemos visto de momento son una especie de "zombis", unos pequeños monstruos y una oscura sustancia que matará a Carnby si le toca, pero a la que le da miedo la luz.

Habrá elementos que Carnby no podrá almacenar debido a su tamaño, pero sí los utilizará como armas: sillas, palos, palancas, extintores... Con el stick derecho manejaremos el objeto, y el protagonista lo moverá en la dirección que le indiquemos. Esto resultará especialmente eficaz a la hora de eliminar enemigos o de abrirnos paso, ya que en «Alone in the Dark» no existirán las llaves; simplemente habrá que derribar a golpes las puertas para poder avanzar.

**→ LA MÚSICA JUGARÁ UN PAPEL IMPORTANTE** en la ambientación, y el propio Nadal nos comentó cómo han utilizado este apartado para crear tensión: **"Hay enemigos muy difíciles en el juego que aparecen con un tema musical determinado. A veces pongo la música del enemigo sin que el enemigo venga, y los jugadores no son conscientes de la música pero se ponen nerviosos porque lo relacionan con la dificultad y con el monstruo. Funciona bastante bien, y es el tipo de terror que quiero lograr".**

El encargado de componer la banda sonora ha sido Olivier Deriviere, un artista francés que ha participado en la producción de la saga «Obscure», entre otros proyectos. Para «Alone in the Dark» se ha decidido crear una música dinámica que cambiará según progrese el jugador, y que se verá alterada cuando se produzcan ciertos acontecimientos (abrir una puerta, coger un objeto, la aparición ▸▸

## INNOVADORA ESTRUCTURA

# Otra manera de contar historias

Los creadores de «Alone in the Dark» ha decidido dividir el juego en capítulos, al estilo de las series de televisión. Su intención es mantener constante el interés del jugador a medida que Edward Carnby descubre la oscura historia de Central Park. Esta "primera temporada" constará de diez episodios, aunque cada uno de ellos formará una unidad narrativa completa.



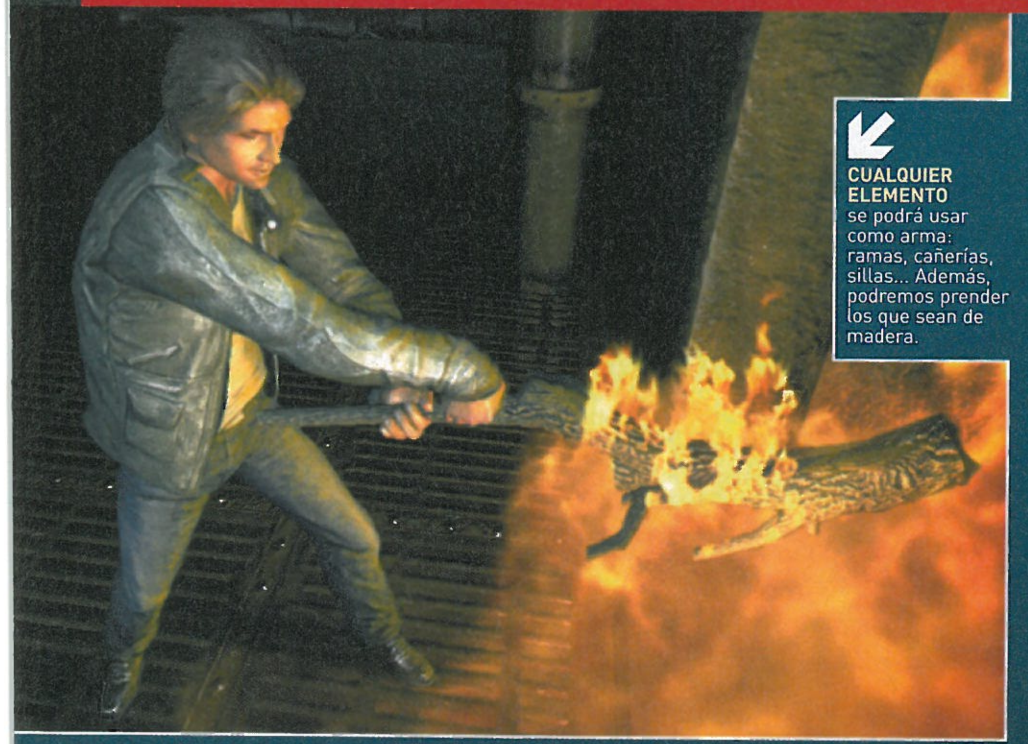

■ **SERIES COMO "24"** han servido de inspiración, como nos explicó David Nadal: **"cuando comenzamos el desarrollo, empezaban a emitir "24", y estábamos como locos con la serie. Un día me planteé por qué nos gustaba tanto, y decidimos trasladar esa estructura al juego".**



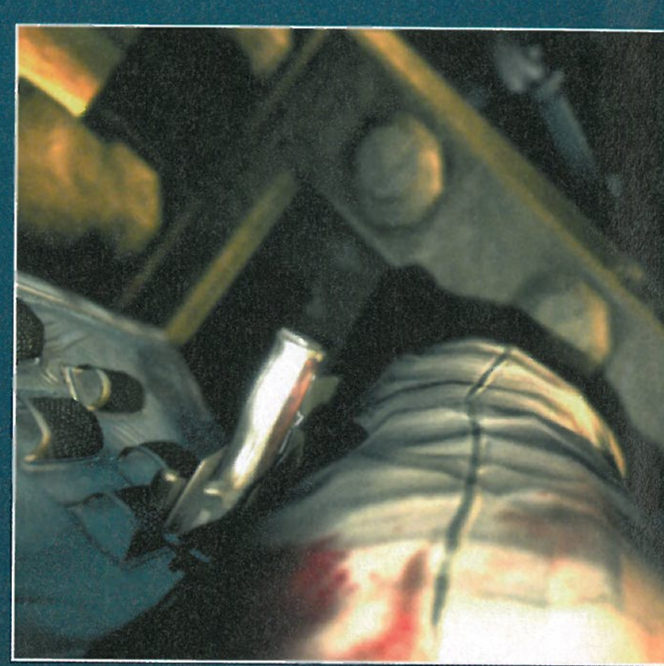
■ **CADA UNO DE LOS DIEZ EPISODIOS** durará entre una hora y hora y media, y al final de todos ellos habrá un suspense final que nos dejará con ganas de seguir jugando. Además, David Nadal nos confesó que le gustaría continuar la historia con una segunda temporada.



■ **EN CUALQUIER MOMENTO** podremos pausar el juego y avanzar la historia, como si de un DVD se tratase. Así, aunque nos atasquemos en una misión o no consigamos derrotar a algún monstruo, no nos quedaremos sin ver el final.



**CUALQUIER ELEMENTO** se podrá usar como arma: ramas, cañerías, sillas... Además, podremos prender los que sean de madera.



## EL JUEGO ALCANZARÁ UN REALISMO NUNCA VISTO GRACIAS A LA TOTAL LIBERTAD DE ACCIÓN

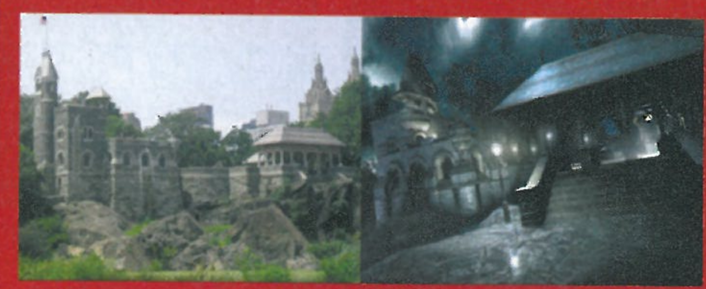
### EL ESCENARIO PRINCIPAL DEL JUEGO

### Bienvenidos a Central Park

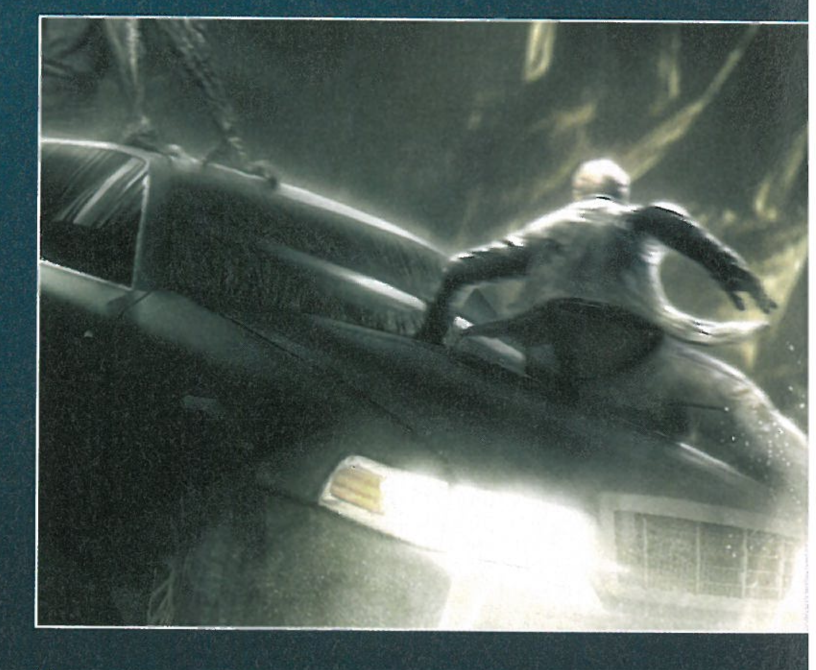
El trabajo de investigación de los chicos de Eden Games les ha permitido recrear el parque más famoso del mundo metro a metro. Los oscuros sucesos del juego harán que encontremos dos zonas, una "limpia" y otra bastante más destrozada. Carnby se podrá mover libremente por el escenario, que contará con todos sus lagos, monumentos y edificios. También encontraremos construcciones que no se ven a simple vista y que deberemos visitar para desentrañar los secretos del parque...



**CON MAPAS GPS** se han asegurado de que no se les escape ningún detalle.



**LOS EDIFICIOS** también estarán recreados al milímetro. Aquí podéis comparar el Castillo de Belvedere en la realidad (izquierda) y el juego (derecha).



de un personaje...). Varios temas del juego, entre ellos el principal, estarán interpretados por un famoso coro búlgaro, "El Misterio de las Voces Búlgaras", y sus letras hablarán de la muerte y de la destrucción del mundo.

**→AL DISEÑO DE ESCENARIOS Y PERSONAJES** también se le ha prestado especial atención. Eden Games decidió enviar un equipo a Nueva York para que investigase e hiciese fotografías de la zona. De esta manera, y con la ayuda de mapas GPS, han conseguido recrear Central Park metro a metro, y van a dar al jugador la posibilidad de recorrerlo libremente, a pie o en cualquier coche que encuentre. Este "free roaming" complementará a la historia principal, y ofrecerá retos alternativos y misiones secundarias de lo más variado, que alargarán la duración de la aventura hasta superar las veinte horas de juego.

Por otra parte, el apartado gráfico del título es uno de los más impresionantes que hemos visto hasta la fecha, con especial mención a la recreación del fuego. Los perso-





**LA CHAQUETA DE CARNBY** nos servirá como inventario desde esta vista subjetiva, pero deberemos gestionar sus bolsillos con cuidado.



**LA AMBIENTACIÓN OSCURA** estará presente en toda la aventura. De hecho, la acción se desarrollará en una noche. ¿Qué misterio ocultará Central Park?





najes han sido diseñados como auténticos seres humanos, con asimetrías, cicatrices, arrugas... Además, los músculos de la cara se moverán de forma independiente, lo que les otorgará una gran variedad de expresiones y reacciones. La pantalla estará libre de marcadores, y ni siquiera tendremos barra de vida, ya que será en el cuerpo de nuestro protagonista, Edward Carnby, donde veremos el efecto de las lesiones. El motor de físicas, por su parte, será impresionante, con objetos que se deforman, se queman, se mojan o se ven afectados por el peso.

→ **TRAS ECHAR UN PRIMER VISTAZO** a este «Alone in the Dark» nos hemos quedado alucinados. Nos impresionó especialmente un nivel en el que Carnby conducía un taxi por las calles de Nueva York mientras los edificios se derrumbaban a su alrededor y el pavimento se agrietaba. Técnicamente será impecable, y parece que las posibilidades de interacción con objetos y con el entorno supondrán una auténtica revolución en el género y permitirán que haya muchas maneras distintas de resolver una misma situación. David Nadal nos dijo esto a modo de conclusión: **"el tipo de juego es "survival action", porque la clave de todo es sobrevivir como sea. Los jugadores podrán hacer lo que quieran para conseguirlo. Eso no impide tener terror y acción, pero el centro del juego es la supervivencia"**.

Su estructura dividida en capítulos también aportará elementos nuevos a un género que está ya muy trillado, y si resulta eficaz estamos seguros de que sentará un precedente que otros juegos seguirán. Podremos disfrutar de la versión las versiones para PS3 y Xbox 360 en mayo. ¿No sentís ya el miedo?

## LAS OTRAS VERSIONES

# Wii y PS2 pasarán miedo

**Aunque estas dos versiones corren a cargo de un estudio distinto, Hydravision, mantendrán la misma historia y sistema de juego que en las de PS3 y Xbox 360. Además, tendrán algunas peculiaridades exclusivas:**







**EN Wii** la novedad principal será el control. Cuando tengamos la vista en primera persona podremos apuntar con el mando, y habrá otras muchas acciones asociadas al movimiento, como sacudir el Nunchako hacia arriba cuando queramos saltar.







**LA VERSIÓN DE PS2** también estará centrada en las posibilidades de interacción con objetos, en las combinaciones de los mismos y en la utilización del fuego. Aunque se conocen pocos datos aún, promete ofrecer una experiencia única.

# NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

## ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

### Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 16 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

### Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

### Así es nuestra ficha




▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



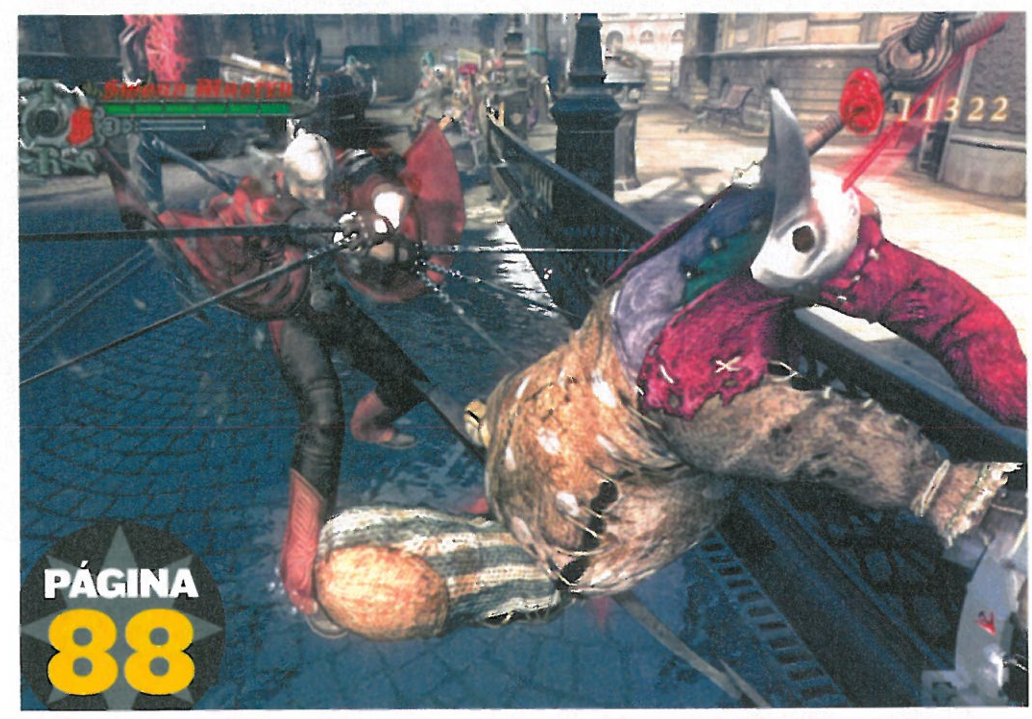

PÁGINA 98

**ZACK & WIKI** hará que vuestras manos y cabezas echen humo. Seguro que nunca imaginásteis tantos usos para el Wiimote.



PÁGINA 94

**BURNOUT PARADISE** nos invita a disputar las carreras más salvajes. Nosotros hemos sobrevivido y os contamos qué nos han parecido.



PÁGINA 88

**DEVIL MAY CRY 4** ha llegado después de una larga espera. Por fin podemos dar caña a los demonios y descubrir qué se traen entre manos Dante y Nero. Pasad la página para descubrir por qué es el juego estrella de este mes.

## EN ESTE NÚMERO...



### NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

**ICONOS DE CLASIFICACIÓN**
WWW.PEGI.COM


16+ EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 8 de febrero ■ 16+

**LOS COMBATES** sin descanso, salpicados por algunos puzles y zonas de plataformas, son la columna vertebral de esta aventura, que sigue las pautas de toda la saga.

## COMBATES INFERNALES

# DEVIL MAY CRY 4



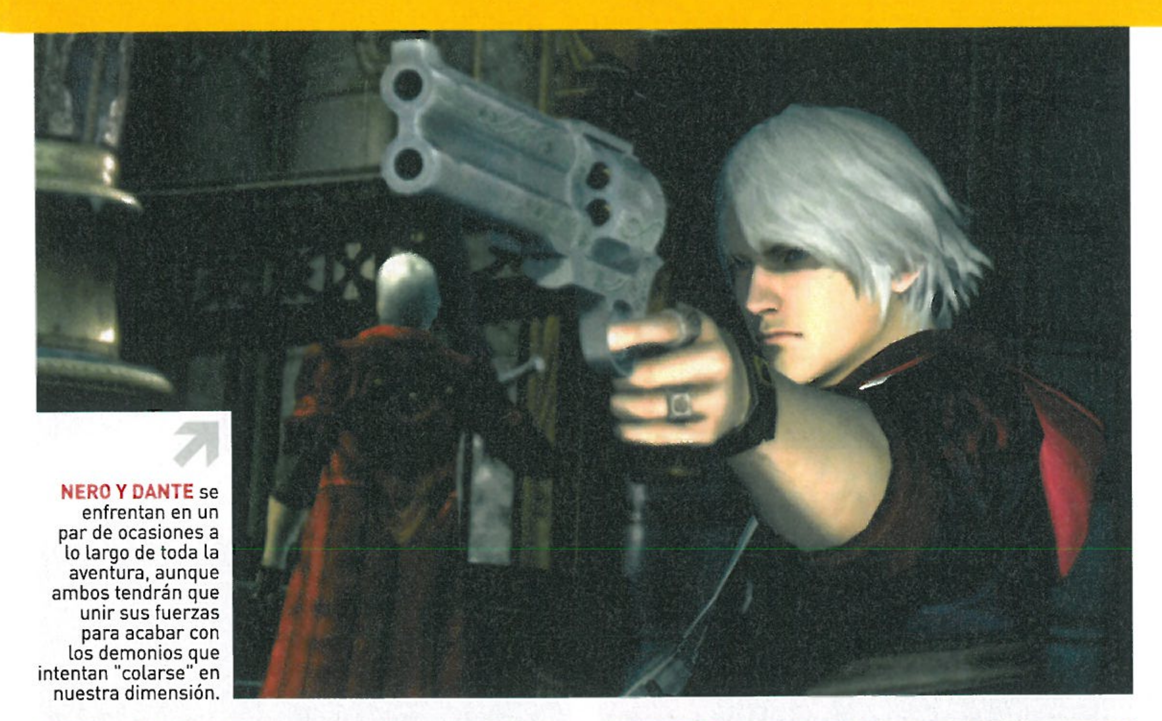

**Después de tres entregas repartiendo "estopa" por el inframundo, Dante se ha buscado un ayudante para que le eche una mano (y nunca mejor dicho) en su cruzada contra las fuerzas del mal.**

■ **NERO Y DANTE SE DISPUTAN EL PROTAGONISMO** en el último «Devil May Cry». Ambos comparten su afición por la caza de demonios, su "look" albino y una chulería que les ha llevado a enfrentarse en más de una ocasión. Sin embargo, ahora deben unir sus fuerzas para acabar con una nueva amenaza: los demonios que abarrotan los 20 niveles del juego (unas 12 horas en total). Para exterminarlos podemos emplear métodos tan contundentes como espadas mágicas, armas de fuego y, en el caso de Nero, una mano diabólica que responde al nombre de "Devil Bringer" y que nos permite agarrar a los enemigos desde la distancia.

➔ **ESTE SISTEMA DE COMBATE** está lleno de posibilidades. Ambos personajes están perfectamente equilibrados (Nero cuenta con su mano diabólica, mientras que Dante puede utilizar distintos objetos mágicos, entre los que destaca un maletín capaz de transformarse en 666 armas distintas). Además, nuestra "creatividad" durante los enfrentamientos está recompensada con puntos, que podremos invertir para comprar combos y nuevas habilidades.

El sistema de control es muy sencillo. Basta con presionar los botones (uno para cada tipo de ataque) y nuestro personaje com-

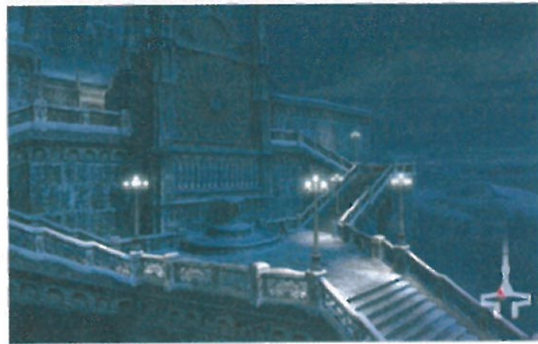




**NERO Y DANTE** se enfrentan en un par de ocasiones a lo largo de toda la aventura, aunque ambos tendrán que unir sus fuerzas para acabar con los demonios que intentan "colarse" en nuestra dimensión.




**PARA APUNTAR** podemos escoger entre el sistema manual y un punto de mira que se bloquea sobre los enemigos.



**LOS ESCENARIOS** conservan el diseño gótico de las anteriores entregas, y tienen un tamaño impresionante.

## DOS FORMAS DE COMBATIR

**Los dos cazademonios que protagonizan el juego comparten un sistema de control muy similar, aunque cada uno despliega una forma de combatir distinta. No podemos elegir entre ellos, sino que se alternan de forma automática:**



**NERO** utiliza su mano demoniaca para atraer a los enemigos lejanos y para descolgarse en las zonas de plataformas.



**DANTE** despliega todo su potencial ofensivo en los enfrentamientos a distancia. Además posee más armas.







## UN PASEO POR EL INFIERNO

**Estos son algunos de los escenarios que visitamos en «Devil May Cry 4»:**

1. **LA CIUDAD** es el lugar donde comienza y termina nuestra aventura.
2. **LA CATEDRAL** está llena de trampas. Su diseño gótico es espectacular.
3. **EL BOSQUE** es un laberinto plagado de plantas que cobra vida y nos atacan por sorpresa.

bina sus armas con las poses más chulescas. La principal novedad radica en la posibilidad de "acelerar" la espada de Nero como si fuese una moto, con el gatillo analógico izquierdo.

**EL RITMO DE JUEGO ES TREPIDANTE.** Pequeños puzles y zonas de plataformas se alternan con unas escaramuzas en las que estamos obligados a acabar con todos los enemigos para poder avanzar. El diseño de los monstruos finales es otro de los aspectos que ha mejorado con el salto a la nueva generación. Ahora son más grandes que nunca (algunos nos recuerdan a «God of War» o «Shadow of the Colossus») y tienen más peso en el argumento.

La ambientación gótica propia de esta saga (con unos escenarios mastodónticos), las numerosas secuencias de vídeo o la posibilidad de interrumpir



## DANTE

**ESTE CAZADEMONIOS,** que comparte el protagonismo del juego con Nero, cuenta con armas como la espada Lucifer, la armadura Gilgamesh o el maletín Pandora.

## PUZLES INFERNALES

El diseño de niveles alterna combates con puzles muy ingeniosos. En lugar de los clásicos interruptores, «Devil May Cry» nos obliga a jugar con elementos más inusuales.



**UN DADO** marca nuestro avance por este gigantesco tablero. Dependiendo de la casilla recibimos premios o castigos.



**EL TIEMPO** se ralentiza para que podamos superar algunos obstáculos, como estos rayos de luz que bloquean la puerta.



**LAS SOMBRAS** nos ayudan a encontrar el camino correcto en medio de este laberinto ruinoso.



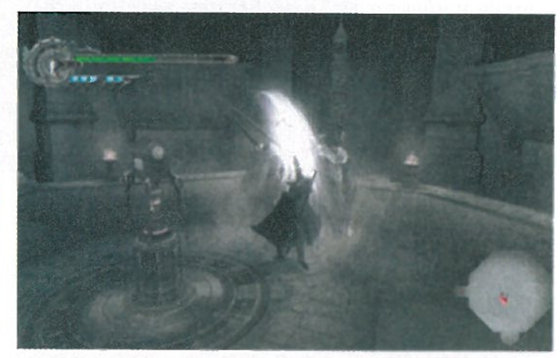
**LAS ARMAS DE FUEGO** se pueden mejorar con munición especial, aunque no son tan potentes como las espadas.



**LAS MISIONES SECRETAS** se activan durante el modo principal y sirven para conseguir objetos extra.



**LOS MUROS FANTASMALES** nos impiden avanzar hasta el siguiente nivel hasta que eliminamos a todos los enemigos.



**NERO PUEDE FRENAR EL TIEMPO** para sortear las trampas del escenario, aunque esta habilidad está muy limitada.




**EL APARTADO VISUAL** es genial, sobre todo cuando nos enfrentamos con los enemigos más grandes. Los efectos de hielo y fuego son impresionantes.

**NERO**

Este nuevo personaje va armado con una espada que se puede "acelerar" como si fuera una moto, un revólver y una mano que posee poderes diabólicos.

el modo principal para jugar pequeñas misiones secundarias también se mantienen respecto a las entregas anteriores. Sin embargo «Devil May Cry 4» tiene un importante "punto negro", ya que nos obliga a repetir los mismos niveles con ambos personajes. Si bien es cierto que durante la segunda vuelta encontramos pequeñas variaciones, como el gas tóxico o los muros de hielo, la verdad es que le resta interés al desarrollo. De hecho, hay algunos enemigos finales que llegan a aparecer hasta tres veces.

**EL JUEGO EN MOVIMIENTO ES ESPECTACULAR.** Las animaciones de nuestros protagonistas son rápidas y fluidas, y cada golpe está acompañado de efectos visuales, como chispas, rayos o explosiones, que se quedan grabados en nuestra retina. Los modelos también están muy cuidados y los



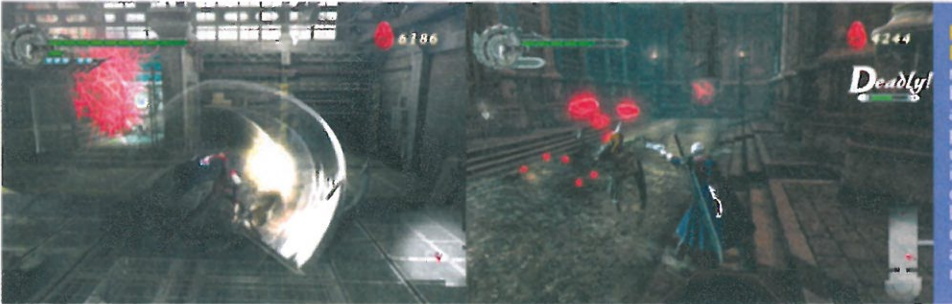


**LAS ANIMACIONES** son muy fluidas y ponen en pantalla las poses más "chulescas". Cada personaje cuenta con sus movimientos específicos.





## NERO Y DANTE UNEN SUS FUERZAS PARA COMBATIR A CIENTOS DE DEMONIOS




**EL SISTEMA DE CONTROL** es muy sencillo (un botón para cada arma) pero nos permite realizar un número infinito de combos. Según la "creatividad" de nuestros ataques seremos recompensados.

## ENEMIGOS FINALES

La cantidad (y la dureza) de los enemigos que custodian las puertas del infierno es sorprendente. A lo largo del juego nos cruzamos con una veintena de estas criaturas (alguno de ellos se repite hasta tres veces) que nos dejarán boquiabiertos tanto por sus estrategias como por el despliegue gráfico que les acompaña. Aquí tenéis una pequeña muestra:



**EL TAMAÑO DE LOS GUARDIANES** es brutal. A medida que nos los cruzamos en el juego sufren distintas transformaciones.



**LOS PUNTOS DÉBILES** de algunos enemigos sólo son vulnerables durante unos segundos, como al abrirse la flor.



**LOS JEFES INTERMEDIOS** también nos pondrán las cosas difíciles. No podemos avanzar hasta eliminarlos a todos.

escenarios, aunque no son abiertos, tienen un montón de objetos destructibles y zonas secretas.

Puede que «Devil May Cry 4» no tenga un planteamiento innovador, pero cuenta con uno de los mejores sistemas de combate que hemos probado, profundo y fácil de dominar, ideal para todo tipo de jugadores. Su gran apartado técnico, la ambientación y la inclusión de un nuevo personaje redondean esta maravilla. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

- **EL SISTEMA DE COMBATE** está lleno de posibilidades y se adapta a jugadores de todo tipo.
- **EL APARTADO TÉCNICO,** especialmente en lo que se refiere a las animaciones del protagonista.

### lo peor

- **NO PODEMOS ESCOGER PERSONAJE** para no alterar la línea argumental del juego.
- **LA REPETICIÓN DE ESCENARIOS** y enfrentamientos contra algunos enemigos finales.

### alternativas

En PS3 tenemos tanto **«Ninja Gaiden Sigma»** como **«Heavenly Sword»**, que son dos estupendos juegos de acción, aunque no alcanzan el sensacional nivel de «Devil May Cry 4». Con un enfoque mucho más aventurero (disponible en ambas consolas) también está **«Assassin's Creed»**, una auténtica obra maestra.

**GRÁFICOS** Las animaciones de combate, sobresalientes, destacan por encima de unos modelos muy cuidados y unos escenarios enormes. **93**

**SONIDO** La banda sonora, con temas clásicos y rockeros, es excelente así como los efectos de sonido, aunque las voces están en inglés. **85**

**DURACIÓN** El modo historia ronda las 12 horas, pero hay misiones extra y os lo jugaréis varias veces hasta mejorar los personajes a tope. **82**

**DIVERSIÓN** Los combates son trepidantes, y se ajustan al estilo de juego de cada uno. El único "pero" es la repetición de escenarios. **91**

**PUNTUACIÓN FINAL 91**

### valoración

La inclusión de un nuevo protagonista no ha cambiado el "alma" de la saga «Devil May Cry». La ambientación gótica y los enfrentamientos espectaculares se mantienen en esta entrega, que además puede presumir de un apartado técnico excepcional. Sin embargo, el ritmo de juego tiene un pequeño bajón alrededor de la mitad que le impide alcanzar el nivel de los tres juegos anteriores. Aun así, su sistema de combate (que se adapta a todo tipo de jugadores) sigue siendo inmejorable.

360Planet

# Novedad PC

GEARS OF WAR

## Campo de batalla: tu ordenador

Compañía: **Microsoft** / Fecha de lanzamiento: **Ya a la venta** / Precio: **44,99 €**

La humanidad se enfrenta a su hora decisiva. En la batalla final contra la horda alienígena Locust, sólo una raza sobrevivirá. Tienes que darlo todo por tu planeta. *Gears of War* llega a PC.



A pesar de ser una consola joven, Xbox 360 ya ha generado un buen puñado de mitos. Y uno de los más grandes se llama *Gears of War*. Aclamado como uno de los juegos de acción más espectaculares y emocionantes jamás creados, este título trajo aire fresco al género con un nuevo sistema de control que permite realizar acciones como parapetarse o saltar obstáculos con más agilidad y dinamismo.

Y ahora, el sueño de muchos se hace realidad cuando *Gears of War* llega a PC. Convertidos en un marine espacial, dirigimos a nuestra unidad hasta el corazón de la horda Locust con un objetivo muy simple: destruirla. Pero el camino no va ser fácil. Tendremos que demostrar nuestra habilidad manejando armas futuristas; nuestra inteligencia tomando decisiones estratégicas al atacar al enemigo; y nuestro valor para enfrentarnos a monstruos terribles en el interior de sus oscuras guaridas. Todo en una magnífica campaña para un jugador que viene acompañada de un modo multijugador no menos aclamado: en Xbox Live *Gears of War* se convirtió instantáneamente en el título más jugado, gracias a sus partidas llenas de acción y estrategia.

En consola, *Gears of War* es una leyenda. Sus más de 50 premios a Mejor Juego del Año y sus más de 5 millones de copias vendidas lo respaldan. Ahora, los marines del futuro también se hacen historia en tu PC.




# ÚLTIMAS NOVEDADES

## El arte de la guerra

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

Cía.: **Microsoft** / Fecha de lanzamiento: **1 de febrero**
Precio: **64,99 €**

Un mundo de fantasía medieval, cientos de enemigos y un guerrero al que puedes mejorar tras cada batalla. Llega la última entrega de la saga de acción y rol *Kingdom Under Fire*, en la que luchamos contra ejércitos masivos usando armas y hechizos. Elige entre 6 héroes con distintos poderes, mejóralos a tu gusto y, tras aniquilar a los ejércitos del modo historia, prueba tu fuerza en combates Online... o en el alucinante modo cooperativo para 4 jugadores.



## Épica y fantasía




Cía.: **Microsoft** / Fecha de lanzamiento: **29 de febrero**
Precio: **64,99 €**

Tras el éxito de *Blue Dragon*, el genial creador Hinoboru Sakaguchi presenta su nueva aventura de rol, *Lost Odyssey*. En un mundo de fantasía medieval, Kaim es un inmortal de 1.000 años de edad al que el tiempo ha arrebatado todos sus seres queridos. Ahora emprenderá un viaje lleno de peligros para descubrir su destino. *Lost Odyssey* ofrece gráficos de alta calidad, combates profundos e impresionantes escenas cinemáticas. Pero, sobre todo, nos trae toda la emoción y sensibilidad del mejor rol japonés.



## Vuelve el ninja perfecto

Ninja Gaiden II

Cía.: **Tecmo**
Fecha de lanzamiento: **Próximamente**

*Ninja Gaiden* para la Xbox original fue el mejor "beat´em up" de la pasada generación de consolas. Ahora, su segunda parte llega a Xbox 360 ofreciéndonos mucho más que gráficos de nueva generación. Aunque parezca imposible, el ninja Ryu Hayabusa se medirá a humanos y demonios en combates aún más rápidos y salvajes que los de la primera entrega. A su favor tendrá nuevo repertorio de armas y movimientos con los que aspira a seguir siendo el mejor luchador del mundo de los videojuegos.






# Volante inalámbrico de Xbox 360: La velocidad en tus manos

Fecha de lanzamiento: **15 de febrero** / Precio: **99,99 €**

Xbox 360 pone el realismo gráfico. Sus juegos de coches, la más variada gama de vehículos y competiciones. Y ahora, con su nuevo Volante Inalámbrico sientes la conducción en la piel.

*Project Gotham 4, Forza Motosport 2, Need for Speed Prostreet*... Los fanáticos de la velocidad saben que Xbox 360 tiene los mejores juegos de coches. Y, por lo tanto, merece el mejor volante para disfrutarlos con total realismo. El volante de carreras inalámbrico para Xbox 360 está inspirado en las cabinas de coches profesionales. Y al tocarlo parece que conduces un coche real: sus motores de retroalimentación ofrecen una resistencia hiperrealista, la vibración se coordina a la perfección con los movimientos del coche y, gracias a sus 270 grados de rotación, controlamos la dirección del vehículo con una precisión milimétrica. Y además, viene con una demo de *Forza Motosport 2* incluida. Un periférico realmente imprescindible para disfrutar al 100% de los mejores juegos de coches, y además a un precio que no tiene competencia: sólo 99 euros. Y ahora, llévatelo con PGR4 por sólo 20 euros más ¿Listo para convertirte al fin en piloto profesional?

## Noticias Xbox 360

### ¡Ya somos 10 millones en XBOX 360 LIVE!

Felicidades. Si tienes una Xbox 360 perteneces a la comunidad de videojugadores más grande del planeta. En Xbox LIVE 10 millones de usuarios nos descargamos vídeos, juegos, música, demos... Y, dentro de poco, hasta nos bajaremos películas. Pero, sobre todo, somos una comunidad de amigos que jugamos juntos. Cooperamos o competimos, charlamos, nos comunicamos por videoconferencia o por Messenger... Y nuestras fichas, en las que se resumen los logros de cada jugador, muestran nuestros éxitos con orgullo. 24 horas al día, los 7 días de la semana, en Xbox LIVE siempre tienes amigos dispuestos a jugar contigo.

Más información en http: **//www.xbox.com/es-ES/live/** o **http://www.xbox.com/es-ES/newsletter/.**

### Con HALO 3, tú eres la estrella

El fenómeno *Halo 3* sigue imparable. El juego de acción futurista ha vendido 8 millones de copias en apenas unos meses, y millones de jugadores compiten diariamente en sus partidas Online. Para celebrarlo, Microsoft organiza dos concursos: mándanos un vídeo con toda la verdad sobre *Halo 3* y gana un viaje de un mes a una escuela de cine en Los Ángeles. ¿El Jefe Maestro se declara a Cortana? ¿Los Spartans celebran una reunión de excompañeros del colegio? Todo vale, remixar vídeos, doblarlos, usar Legos, plastilina... ¡lo que sea! El más original aprenderá a hacer cine con los grandes de Hollywood. Más información en http://www.xbox.com/. También puedes subir tus mejores videos "ingame" de *Halo 3* a www.halo3alistate.com y demostrar tu habilidad en el juego. El más votado conseguirá una Xbox 360 con 5 juegos.

■ VELOCIDAD ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 31 de enero ■ 3+

**LA VELOCIDAD EXTREMA** vuelve a ser la gran protagonista en este arcade de conducción, en el que todo está permitido. Las trastadas entre los rivales están a la orden del día.

## VELOCIDAD TERMINAL

# BURNOUT PARADISE




**Abrochaos los cinturones, porque los pilotos que circulan por Paradise City están dispuestos a realizar las maniobras más arriesgadas con tal de ganar estas carreras urbanas.**

■ **LA PASIÓN POR LA VELOCIDAD** se ha llevado al límite en Paradise City. Las calles de esta ciudad (más de 30 km² que podemos recorrer libremente) se han convertido en el escenario de unas emocionantes carreras en las que todo vale. Y para participar no hace falta que nos inscribamos en ninguna parte; basta con que nos detengamos en un cruce y desafiemos a los conductores que circulan por allí.

El estilo de conducción es salvaje: el juego nos recompensa por hacer "barbaridades" como conducir en dirección contraria, realizar saltos o empotrar a nuestros rivales contra otros coches.

➔ **PODEMOS CORRER EN CINCO CATEGORÍAS:** carreras convencionales, duelos contra otro piloto, supervivencia, acrobacias o furia al volante (que consiste en eliminar al mayor número de rivales posible). En cada una de estas pruebas el juego nos marca la línea de salida y la meta, pero tenemos libertad para escoger el itinerario, e incluso podemos buscar caminos secretos. Y por si esto no fuera suficiente, podemos "dominar" cualquiera de las calles provocando tortazos o corriendo contra el reloj.

Para aumentar nuestro garaje, que está formado por 75 modelos ficticios, tenemos que ganar





**EL APARTADO VISUAL** está muy cuidado y destaca por la estupenda sensación de velocidad y por el uso de tonos "apagados", como ya vimos en las últimas entregas de «Need for Speed».



**LA BARRA DE "NITRO"** se puede rellenar realizando maniobras arriesgadas o pasando por la gasolinera.



**LAS CALLES DE PARADISE CITY** esconden decenas de secretos y rutas alternativas que debemos descubrir.

## CONDUCCIÓN SUICIDA

Los accidentes son muy frecuentes cuando jugamos a «Burnout», por eso no es de extrañar que se hayan convertido en uno de los aspectos más cuidados, con repeticiones desde varios ángulos. ¡Incluso se han convertido en un minijuego!



**PARA "DOMINAR" LA CALLE** tenemos que provocar un accidente y causar millones de dólares en daños.



**LAS REPETICIONES** nos ponen los pelos de punta por la fidelidad con que se reflejan los daños sobre nuestro vehículo.

2



3




## LÁBRATE UNA "CARRERA"

Así es como un piloto recién llegado puede convertirse en el rey de las calles de Paradise City:

1. **TENEMOS TODA LA CIUDAD** para buscar retos, caminos ocultos y calles que "dominar".
2. **OBTENEMOS COCHES** haciendo que los demás conductores de Paradise City se estrellen.
3. **NUESTRA LICENCIA** va subiendo de nivel a medida que ganamos competiciones. Así accedemos a nuevas categorías.

competiciones y "capturar" los vehículos que circulan por Paradise City haciendo que se estrellen. Sin embargo, el juego nos obliga a viajar hasta el depósito de coches cuando queremos cambiar de "buga", lo que resulta un tanto engorroso. Y lo mismo ocurre si queremos cambiar la decoración o rellenar el depósito de óxido nitroso. El control de todos estos vehículos es totalmente arcade, aunque muestran sutiles diferencias en aspectos concretos como la velocidad punta, la resistencia o la maniobrabilidad.

**EL APARTADO VISUAL** ha tomado prestado el tono "apagado" que ya hemos visto en las últimas entregas de «Need for Speed». Los efectos de luz y la espectacular sensación de velocidad se unen a una física sobresaliente (especialmente en lo que se refiere a los accidentes y los daños de

## COCHE

**ESTE CLON DEL OPEL ASTRA GTC** es uno de los coches con mejor maniobrabilidad. En cualquier caso, el control es muy arcade.



## CORRE COMO QUIERAS

Las posibilidades de juego son muy amplias. Además de conducir libremente por la ciudad, podemos activar cientos de retos, que pertenecen a 5 categorías diferentes. Entre ellos se incluyen estos tipos:



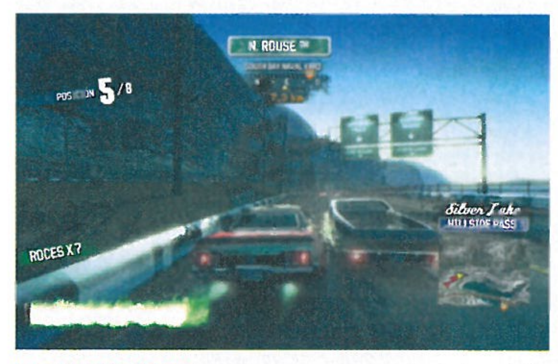
**CAZA Y CAPTURA** nos desafía a llegar a una zona del mapa sin que los demás conductores nos hagan papilla por el camino.



**LA CARRERA CONVENCIONAL** nos permite escoger libremente el itinerario. El juego sólo marca la línea de salida y la meta.



**FURIA AL VOLANTE** consiste en realizar una serie de "takedowns" (adelantamientos con cierre) en un tiempo límite.




**LA BANDA SONORA** (mezclada como una emisora de radio) es sobresaliente e incluye temas de todas las épocas.




**PARA INICIAR UN RETO** basta con que vayamos a cualquiera de los cruces indicados y presionemos acelerador y freno.




**PODEMOS CONDUCIR** desde dos perspectivas (interior y exterior) y rotar la cámara con el stick derecho.




**SI CONSEGUIMOS AGOTAR EL TURBO** sin frenar seremos recompensados con "burnout", que se pueden encadenar.



**EL RIESGO** tiene sus recompensas. Cada segundo que conducimos en dirección contraria nos hace ganar óxido nitroso.

## DEPORTIVO

Aunque no es exactamente un Saleen S7, no se puede negar el parecido de este modelo con su "hermano" del mundo real. Es totalmente destructible.

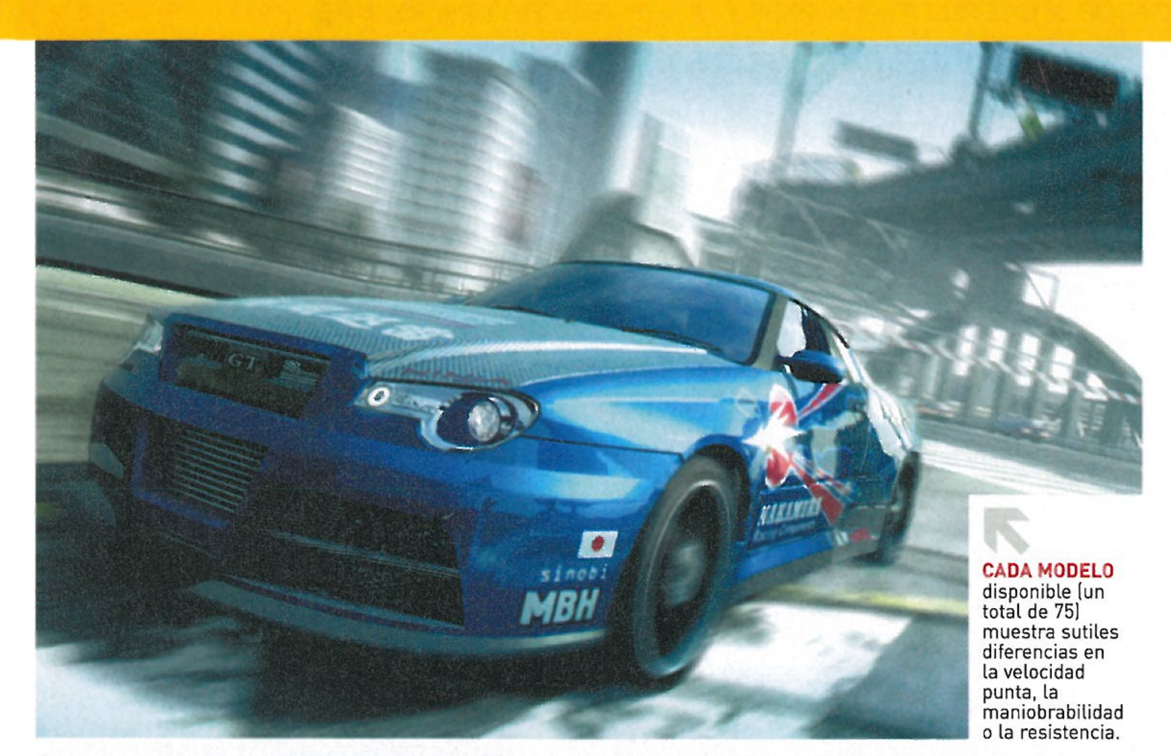


los coches) y redondean un apartado genial. Pero los detalles no terminan ahí. La banda sonora (que está mezclada como si se tratase de una emisora de radio) cuenta con temas licenciados de Guns´n Roses, Avril Lavigne o Depeche Mode junto a temas clásicos. Todos los aspectos del juego están tan cuidados que incluso podemos tomar nuestra foto con una cámara USB para colocarla en nuestra licencia de conducir.

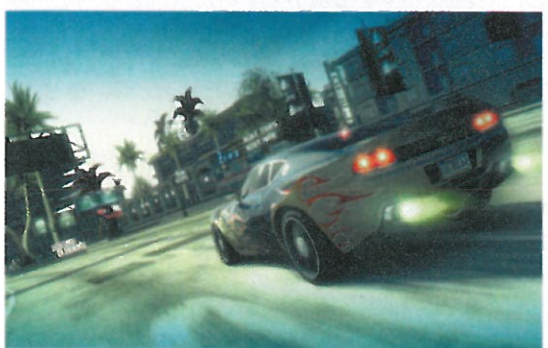
El multijugador online, por su parte, nos permite circular junto a otros 7 amigos y organizar carreras con nuestras propias reglas. Esta es una de las opciones más entretenidas, y es el mejor modo de aprovechar la impresionante cantidad de rutas alternativas que nos ofrece Paradise City.

**LA LIBERTAD DE JUEGO** y la cantidad de pruebas disponibles convierten a «Burnout Paradise»





**CADA MODELO** disponible (un total de 75) muestra sutiles diferencias en la velocidad punta, la maniobrabilidad o la resistencia.





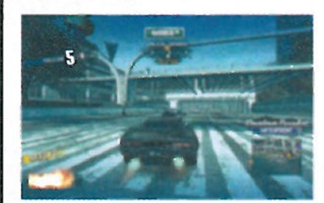
## ■ PODEMOS RECORRER LAS CALLES DE PARADISE CITY CON TOTAL LIBERTAD ■



**LOS EFECTOS VISUALES** como la distorsión por la velocidad (a la izquierda) o las chispas y el humo, en la pantalla de la derecha, aprovechan las posibilidades de las nuevas consolas.

## UN PARAÍSO PARA PILOTOS

Esta es la primera vez que un juego de la saga «Burnout» nos permite circular por la ciudad a nuestro antojo, y esta opción se ha aprovechado al máximo. La ciudad está dividida en distritos, que nos permiten conducir de diferentes formas. Además, en el mapa de la zona inferior de la pantalla se nos indican los retos y lugares de interés.



**LA AUTOPISTA** nos permite poner nuestra máquina a tope sin arriesgarnos a que se nos cruce un conductor por delante.



**LAS MONTAÑAS** son el mejor sitio para realizar acrobacias y provocar accidentes, debido a la cantidad de curvas de la pista.



**EL DEPÓSITO DE CHATARRA** nos sirve para cambiar de vehículo. Si queremos mejorar su aspecto, podemos llevarlo al taller.

en el más profundo y completo de la saga, que ya va por la sexta entrega, aunque se ha perdido la posibilidad de jugar carreras rápidas o participar en minijuegos. En cualquier caso, su apuesta por la diversión y la conducción extrema le dotan de una "personalidad" especial, que encantará a aquellos que busquen un gran juego de velocidad que no exija largas horas de práctica o sesiones de mecánica en un taller virtual. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

■ **LA LIBERTAD DE JUEGO**, con una ciudad llena de rutas secretas y cientos de pruebas disponibles.

■ **EL APARTADO TÉCNICO** es excepcional, sobre todo por velocidad y los efectos de cada choque.

### lo peor

■ **NO SON COCHES REALES**, y además no se pueden modificar a nuestro gusto en el taller.

■ **CAMBIAR DE COCHE** o empezar algunas pruebas nos obliga a cruzar media ciudad. Un engorro.

### alternativas

El último **«Need for Speed ProStreet»**, con opciones de tuning y vehículos reales, es un simulador más completo. En Xbox 360 tenéis además **«Project Gotham Racing 4»**, que también valora nuestra forma de conducir, aunque no nos ofrece la misma libertad de juego que «Burnout Paradise». En PS3, **«Motorstorm»** tampoco está nada mal.

■ **GRÁFICOS** La sensación de velocidad y la física son impresionantes, por no hablar del tamaño de la ciudad de Paradise. Los coches no son reales. **91**

■ **SONIDO** La banda sonora, con temas licenciados, es soberbia. El disc jockey que nos guía por el juego se vuelve un poco pesado. **90**

■ **DURACIÓN** Tiene cientos de pruebas, además de retos ocultos por toda la ciudad y un estupendo modo multijugador online. **90**

■ **DIVERSIÓN** Un arcade que podemos disfrutar desde la primera carrera, sin necesidad de entrenamientos ni opciones mecánicas. **89**

**PUNTUACIÓN FINAL 90**

### valoración

Trasladar las carreras de «Burnout» a un escenario abierto ha sido todo un acierto. El nuevo «Paradise» conserva el estilo de conducción propio de la saga, pero con un sistema de juego más profundo, que nos obliga a conocer hasta el último tramo de asfalto de la ciudad. Además, el apartado técnico (que está heredado de las últimas entregas de «Need for Speed») es sensacional. Lo único que echamos en falta es la posibilidad de saltar a las carreras (y al garaje) directamente desde el menú.

■ AVENTURA ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7+

**EL CLAN DE LOS CONEJOS DE MAR** tiene en Zack y Wiki a sus principales aventureros. Para devolver al pirata Barbaros a su estado normal nos valemos de la astucia y la maña con el Wiimote.

## UN TESORO HECHO PUZLE

# ZACK & WIKI



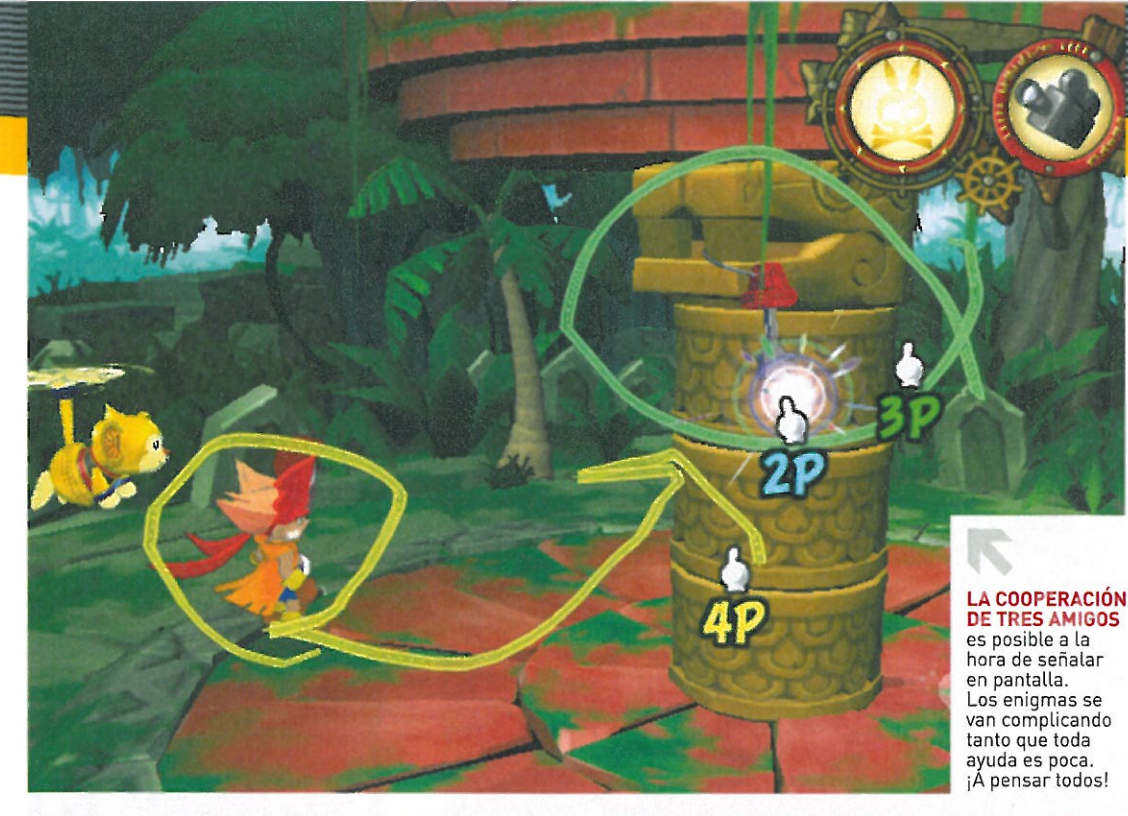

**Todo pirata ansía fortunas y tesoros de incalculable valor. Sin embargo, no es fácil encontrar a dos jóvenes grumetes que estén dispuestos a alcanzarlos solo a base de imaginación y el uso del wiimote...**

■ **LA ISLA DEL TESORO Y UN BARCO LEGENDARIO** bien merecen un gran esfuerzo. Nuestros protagonistas los tienen servidos en bandeja de plata a cambio de ayudar al famoso corsario Barbaros, convertido tras una maldición en un esqueleto de 16 piezas. Nuestra misión es visitar los lugares donde se encuentran las extremidades del pirata (ocho áreas con distintos subniveles) y llegar hasta ellas tras resolver los puzles que encontramos por el camino. Todo ello con la única ayuda de nuestra imaginación y un imaginativo uso del Wiimote.

→ **MÁS DE CIEN POSIBILIDADES DE CONTROL** convierten a «Zack & Wiki» en uno de los juegos que más partido saca a las prestaciones del Wiimote. Aunque manejamos a nuestros personajes con un puntero, a la hora de activar mecanismos o manipular objetos debemos hacerlo como en la vida real: serrar, pescar o tocar la flauta son solo tres ejemplos de los más de 100 que encontraremos a lo largo del juego. Este aspecto, junto con el acabado gráfico, es lo más llamativo de todo el título. Sin embargo, por encima de ambos se alza la verdadera esencia de esta aventura: decenas de rompecabezas de dificultad desmesurada que exigen la máxima concentración y uso de nuestras neuronas... o la








**LA COOPERACIÓN DE TRES AMIGOS** es posible a la hora de señalar en pantalla. Los enigmas se van complicando tanto que toda ayuda es poca. ¡A pensar todos!

**LOS ENEMIGOS** pueden transformarse en valiosos objetos. Otros deben ser evitados a toda costa. ¡Elegid bien!




**LOS VEHÍCULOS** también hacen su aparición con estos robots de la "Caverna Volcán". Son pesados y peligrosos.

## PARAÍSOS PERDIDOS

Aparte de los ocho niveles que tenemos que superar hasta conseguir el principal tesoro del juego, contamos con más localizaciones que debemos visitar antes de cada fase. ¡Al abordaje!



**EL ESCONDITE** nos permite ver nuestros progresos, ítems desbloqueados, tesoros, etc.




**LA TIENDA DE GRANNY** es la más útil, ya que vende valiosas pistas y resurrecciones.







## CADA PIEZA EN SU SITIO

**Todos los niveles siguen una compleja estructura que hay que estudiar con detalle.**

1. **LA PERSPECTIVA** se cambia con el icono "Cámara" para ver todos los elementos.
2. **LOS OBJETOS** se usan como los de verdad. Sierras, palos...
3. **EL TESORO** es el objetivo final. Que suene Wiki para abrirlo.

de nuestros familiares y amigos, ya que el juego permite que otros tres punteros coincidan en pantalla para señalar y ayudar. Todo un ejercicio de paciencia y cooperación no apto para amantes de los resultados inmediatos.

→ **EL APARTADO TÉCNICO Y LA MECÁNICA DE JUEGO** son toda una bocanada de aire fresco gracias a un motor gráfico que nos hace sentir dentro de una auténtica película de dibujos animados (todos los personajes y localizaciones derrochan un enorme carisma) y unos puzles que rescatan el sabor de las mejores aventuras gráficas. Todo ello mezclado con un control sencillo, original e intuitivo, aunque también impreciso con algunos objetos. Como resultado tenemos una propuesta muy atractiva, que no alcanza el sobresaliente por su altísima curva de dificultad y la falta de




**ESTE LOCUAZ PIRATA** sueña con convertirse en el corsario más famoso del mundo. Es un alma libre y soñadora y le encanta el chocolate. Le acompaña el mono volador Wiki, narrador de la historia y principal consejero de Zack.





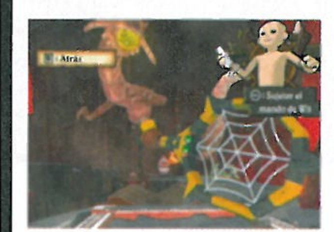
**EL DISEÑO DE LOS NIVELES** es todo un ejercicio de imaginación. Podemos controlar la cámara para ver cada elemento en detalle antes de dar un paso que no tenga marcha atrás.

## COMO LA VIDA MISMA

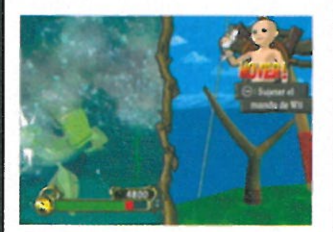
El juego esconde más de 100 objetos que, gracias al Wiimote, se utilizan como en la vida real, convirtiendo la experiencia en todo un alarde de interactividad. Llaves, palas, serruchos para cortar... emplear la intuición y pensar cómo lo manejaríamos si lo tuvieras en las manos es la clave para usarlos bien.



**LA SIERRA** nos permite cortar troncos y es de los objetos más divertidos de manejar.



**LA RAQUETA** es una araña transformada por Wiki. ¡Jugad al tenis con bolas de fuego!



**PESCAR ES POSIBLE** si tenemos un cebo y una caña. Tiene una buena recompensa.

# ■ NUESTRA IMAGINACIÓN ES LA CLAVE PARA SUPERAR LOS PUZLES DEL NIVEL ■



**ALGUNOS PUZLES** os sacarán de vuestras casillas. Es el caso de los espejos y el jefe final del "Templo Helado".



**LOS ENEMIGOS FINALES** también deben ser derrotados tras resolver un puzle. El de "Caverna Volcán" es muy divertido.

lógica en la resolución de la mayoría de los enigmas, algo que llega a frustrar en muchas ocasiones al tener que comenzar la fase una y otra vez (las pistas y resurrecciones se encarecen rápida e inexplicablemente) e ir avanzando mediante "ensayo y error". A pesar de esto, cuesta desengancharse, y terminas aprendiéndote el engranaje exacto del juego de principio a fin. Un reto para los amantes de lo complejo y enrevesado.

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

■ **EL APARTADO GRÁFICO** nos transporta a un auténtico capítulo de delirantes dibujos animados.

■ **LA ORIGINALIDAD** en la mecánica y desarrollo, el uso del Wiimote... Efectivo y completo.

### lo peor

■ **LA AUSENCIA DE LÓGICA** en la mayoría de los puzles nos hace avanzar a ciegas. Ensayo y error.

■ **LA IMPRECISIÓN** del Wiimote con algunos objetos como la raqueta o las plataformas móviles.

### alternativas

Los rompecabezas de **«Super Mario Galaxy»** no son tan quisquillosos y además os encontraréis con uno de los mejores juegos de Wii. Los puzles de Lara Croft y su **«Tomb Raider: Anniversary»** os pueden llegar a convencer también. Si lo que os gusta es el completo uso del Wiimote, no podéis perderos **«Wario Ware: Smooth Moves»**.

■ **GRÁFICOS** Tanto personajes, escenarios y enemigos gozan de un acabado y carisma inmejorable. El look "cartoon" es muy acertado. **93**

■ **SONIDO** La música acompaña perfectamente. A destacar el "lenguaje" de los protagonistas y las melodías de pistas/resurrección. **89**

■ **DURACIÓN** La imaginación (y suerte) de cada uno pone límite a cada puzle. El juego alcanza las 30 horas, más el contenido a desbloquear. **89**

■ **DIVERSIÓN** Algunos rompecabezas resultan frustrantes por su ausencia de lógica. En compañía, mucho mejor. Engancha pero bien. **85**

**PUNTUACIÓN FINAL 88**

### valoración

Nos encontramos ante el heredero en consola de aventuras como «Sam & Max» o «Monkey Island». «Zack & Wiki» toma el elemento puzle de las aventuras gráficas y lo eleva a la máxima expresión, tanto en dificultad como en resolución (el Wiimote se aprovecha en todas sus facetas). Su increíble apartado gráfico y facilidad de control engancha desde el principio, pero sus puzles se vuelven tan enrevesados y difíciles que llegan a frustrar. Aun así, se termina por aprender al dedillo para verlo hasta el final.


CONFLICT
DENIED OPS
MIENTRAS CUBRE TUS ÁNGULOS
TÚ CUBRES SU ESPALDA
"El realismo bélico de la saga de Pivotal da el salto a la nueva generación"
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
BÁJATE LA DEMO EN EL BAZAR DE XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
CONFLICT
DENIED OPS
16+
DESPIADADA ACCIÓN MUNDO REAL IMPLACABLE TÁCTICA COOPERATIVA TEMERARIA DESTRUCCIÓN
Lidera a dos duros Agentes Paramilitares de la CIA en intensas misiones situadas en Sudamérica, África y Siberia. Cambia entre los dos hombres de tu equipo bajo intenso fuego enemigo o únete a un amigo en la campaña cooperativa online o en pantalla partida.
WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
PLAYSTATION 3
Sound BLASTER X-Fi
THE WAY NVIDIA
PIVOTAL GAMES
eidos

■ ESTRATEGIA ■ SQUARE ENIX ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: 15 de febrero ■ 








## LA MAGIA SE HACE TÁCTIL

Se han adaptado al género de la estrategia los aspectos fundamentales de «FF XII»:

1. **LA DOBLE PANTALLA** nos permite controlar todo gracias al mapa (arriba) que refleja lo que sucede en el campo de batalla (abajo). Bien aprovechadas.
2. **LOS LÍDERES Y CRIATURAS** deben ser elegidos antes de cada misión.
3. **LOS PORTALES** permiten invocar a criaturas, fortalecerlas y sumar más y más aliados en las batallas.



**VAAN REGRESA UN AÑO DESPUÉS** de lo acontecido en «FFXII» (PS2) para a salvar a Ivalice de un destino fatal empleando la estrategia.

# ESTRATEGIA EN EL CIELO

# FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS



**VAAN →**

Líder de los huérfanos de Rabanasta, se ha convertido en todo un pirata espacial sediento de nuevos retos. Es noble y valeroso.

## ¿Un Juez Alado sembrando el caos en el mágico mundo de Ivalice? Sin problema. Vaan y sus amigos están para remediarlo.

■ **TRAS UN AÑO DE LO SUCEDIDO EN «FFXII» DE PS2,** Vaan, Penelo y Balthier regresan junto a su tropa de piratas espaciales para surcar los cielos de Lemurés, tierra de Ivalice. En esta ocasión tienen que acabar con un oscuro miembro de la Alianza que pretende dominar el reino, y para ello debemos ayudarles a superar misiones (hay más de ochenta) donde la estrategia en tiempo real sustituye al rol más característico de la saga. Elegimos a nuestros aliados y criaturas antes de cada combate y vamos controlando el desarrollo de la batalla con nuestro lápiz táctil y las dos pantallas. Para que nuestros personajes evolucionen debemos acompañarlos con la mejor equipación, habilidades e invocaciones. Todo mientras buscamos a su vez los tres cristales que protegen este mundo de ensueño sustentado en el aire.

→ **CON UN APARTADO TÉCNICO MÁS QUE NOTABLE,** «Revenant Wings» hace gala de unos gráficos que aprovechan el potencial de DS y unas melodías que ya conmueven desde la pantalla inicial. El cambio de género, a pesar de seguir contando con toques roleros, se adapta desde el principio a la perfección, aunque su mecánica cuenta con algunos defectos que le impiden alzarse como un referente de la estrategia portátil: las






**LA BANDA DE RICKY** hace su aparición en un capítulo en el que cooperamos con ellos en la búsqueda de tesoros.




**LOS COMBATES** llegan a ser tan masivos que nos encontramos con pantallas tan confusas como esta.




**LOS PORTALES DE INVOCACIÓN** deben ser defendidos como si se tratasen de nuestras bases. Conquistadlos todos.

## UNA FANTASÍA GRÁFICA




**LAS SECUENCIAS** se intercalan entre las generadas con el motor 3D del juego y renders cinemáticos.




**LOS DESPLAZAMIENTOS** con nuestra nave son una delicia visual, mezclando con elegancia las 2 y 3D.

## MENÚS MUY VALIOSOS

**¿Qué sería de un juego de estrategia o rol sin sus menús? Se agradece que sean intuitivos y realmente útiles para la ocasión.**



**LOS GAMBITS** pueden activarse de manera automática. Iremos aprendiendo nuevas habilidades.



**LA RUEDA DE LICENCIAS** permite sellar pactos con un gran número de criaturas.

misiones son cortas, no muy difíciles y, en ocasiones, con tantos elementos en pantalla que es difícil distinguir y dividir a nuestras tropas, lo que dificulta establecer tácticas elaboradas. No defraudará a nadie, y menos a los fans de la saga, por el equilibrio alcanzado en todos sus apartados, aunque si se hubieran pulido estos aspectos estaríamos ante la mezcla perfecta entre un precioso cuento de hadas y la acción táctica. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

■ **ES SENCILLO E INTUITIVO.** Los complejos elementos de la saga se han adaptado a la perfección.

■ **LA AMBIENTACIÓN** es increíble. Gráficos, melodías, argumento... Cien por cien magia.

### lo peor

■ **EL CONTROL** no es todo lo preciso que nos gustaría para establecer las tácticas.

■ **LA SENCILLEZ** de las misiones lo hacen algo corto y repetitivo, sin contar con la confusión en combate.

### alternativas

A la espera de la llegada a Europa de **«Final Fantasy A2»**, lo más parecido que podéis encontrar es el magnífico **«Children of Mana»**. Si lo que queréis es estrategia menos fantasiosa y más convencional, probad con **«Advance Wars: Dark Conflict»** o **«Age of Empires 2»**. Este género es de lo más prolífico en Nintendo DS.

■ **GRÁFICOS** Su estilo infantil y colorista lo convierte en todo un cuento portátil. Destacan el diseño de los protagonistas y las fases con la nave. **92**

■ **SONIDO** Los cortes más clásicos de la saga han sido remezclados de una forma brillante. Acompaña a la perfección en todo momento. **93**

■ **DURACIÓN** Aunque cuenta con más de 80 misiones, estas no son demasiado complejas y difíciles. Se echa en falta un modo multijugador. **83**

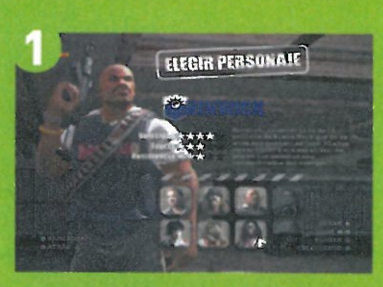
■ **DIVERSIÓN** La fórmula convence y divierte, aunque sus limitaciones de control y la confusión en los combates le resta algunos enteros. **84**

**PUNTUACIÓN FINAL 86**

### valoración

La estrategia en tiempo real hace sus "pinitos" en la saga «Final Fantasy» con un resultado notable. Brillante a nivel técnico y con una historia que engancha desde el primer minuto, «Revenant Wings» falla en su desarrollo al impedir, debido a un control mejorable y a las propias limitaciones de pantalla de la consola, establecer mejor las tácticas y habilidades que un juego del género reclama. Sin embargo, suple estas carencias adaptando de forma divertida, sencilla e intuitiva los elementos más complejos de la saga.

■ ACCIÓN ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18+ 





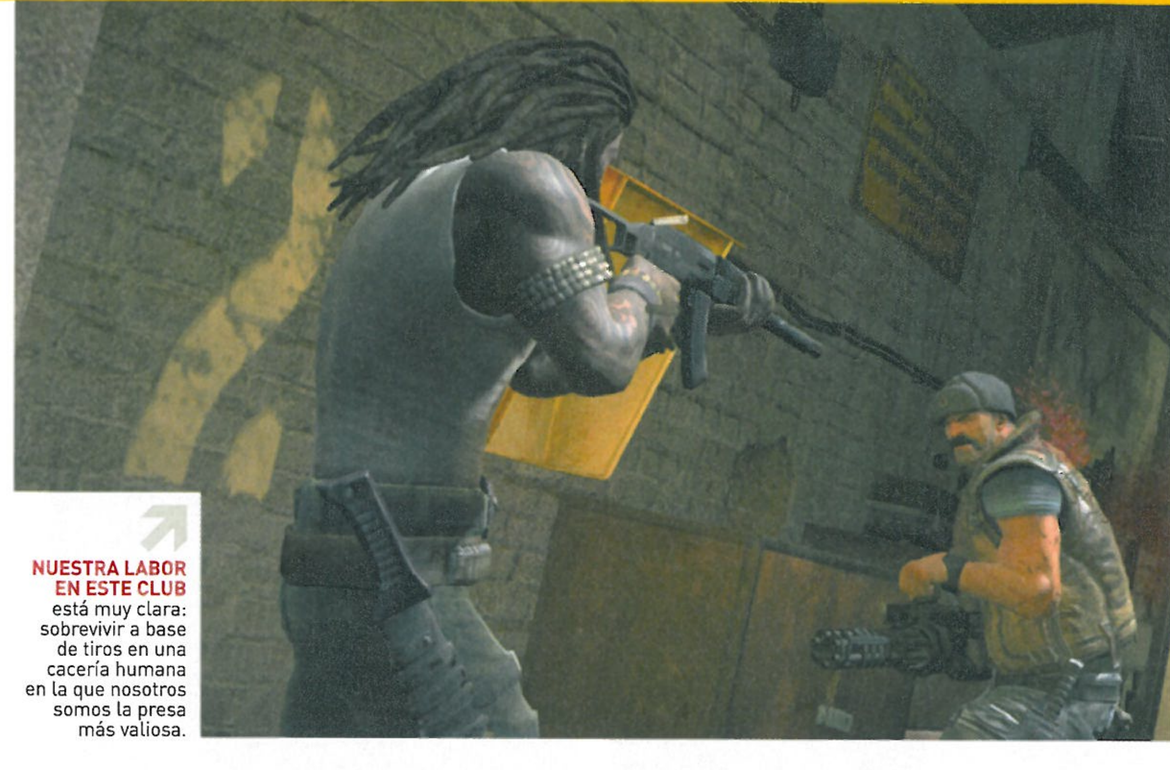





## CUESTIÓN DE PERSONALIDAD

Cada personaje llega con una personalidad propia. En función de cómo sea, así jugaremos:

1. HAY OCHO PROTAGONISTAS: En cada uno se valora la fuerza, la velocidad y la resistencia a los golpes y las balas.
2. EN EL MODO CARRERA elegimos a uno desde el principio hasta el final. Lo mejor es escoger a un personaje equilibrado, ya que no podremos cambiarlo en ningún momento.
3. TODOS COMPARTEN ARMAS. A la hora de disparar no tendremos problemas, ya que todos los personajes se desenvuelven bien con cualquier arma. La diferencia es mínima y puede estar a la hora de recargar.



**NUESTRA LABOR EN ESTE CLUB** está muy clara: sobrevivir a base de tiros en una cacería humana en la que nosotros somos la presa más valiosa.

## UN CLUB NO MUY SELECTO

# THE CLUB

**Clubes que organizan competiciones hay muchos, desde ligas de fútbol a torneos de mus, pero ninguno es tan "peculiar" como este.**

■ **UN GRUPO DE MULTIMILLONARIOS** con pocos alicientes decide que para divertirse lo mejor es organizar una competición en la que un montón de mercenarios arriesguen la vida por dinero. Lo peor es que somos nosotros los que nos jugamos el pellejo, o mejor dicho, uno de los ocho personajes (dos de ellos bloqueados al principio) a elegir.

La acción consiste en avanzar en tercera persona por escenarios lineales mientras repartimos plomo sin miramientos. Cuantos más enemigos eliminemos (y cuanto más agresiva sea la forma en que lo hagamos), más puntos conseguiremos, lo que nos servirá para acceder a nuevas armas y zonas. En total son 50 misiones repartidas por 8 escenarios, como Venecia, una cárcel, un búnker o una ciudad en ruinas.

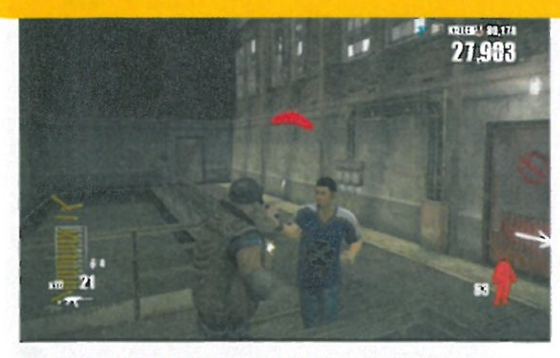
→ **AFRONTAMOS CINCO RETOS EN CADA ESCENARIO:** Sprint, Asedio, Corre por tu vida, Contrarreloj y Supervivencia. Ninguno dura más de cinco minutos, y básicamente consisten en llegar con vida al final de un recorrido. Este desarrollo se hace un poco repetitivo, ya que el escenario deja de tener interés tras superar varios de estos retos. Además, los enemigos son siempre los mismos, por lo que tenemos la sensación de jugar siempre la misma misión.

Por suerte, estos inconvenientes se compensan con un gran modo multijugador, ya sea a través de Internet o en modo local, con el que podemos enfrentarnos a un máximo de cuatro jugadores en

## MERCENARIOS

Todos los personajes tienen una historia que se cuenta al principio del juego. Pero también tienen en común que son mercenarios que participan por intereses personales.






**LA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS** es algo reducida, ya que el camino está marcado. Cada reto nos abre una zona nueva.




**PODEMOS AVANZAR A LO "LOCO"** sin demasiado problema. Hay botiquines de sobra y muchas recargas por el camino.



**CADA PERSONAJE** tiene un pasado y una razón por la que entrar en el club. Lo que es seguro es que ninguno de ellos resulta ser un santo.

## A ESTE ENEMIGO LE HE VISTO ANTES...




**LOS ENEMIGOS SE REPITEN** en todas las misiones. Además, hay poca variedad y son bastante sencillos.




**SU INTELIGENCIA ARTIFICIAL** no es la mejor que hayamos visto. Nos atacan a lo loco y con poca movilidad.

## VARIEDAD DE ESCENARIOS

La acción se desarrolla en ocho escenarios distintos: pasamos por Venecia, Europa del Este, una fábrica, un búnker, un trasatlántico abandonado, una antigua cárcel...




**LOS ENTORNOS SON ENORMES,** pero no podemos salirnos de un camino marcado de antemano.




**PODEMOS DESTRUIRLOS** y aprovechar los destrozos para eliminar a los enemigos.




**APROVECHAR ALTURAS** o elementos como bombonas o ametralladoras nos da ventaja.




**LA VELOCIDAD** del personaje resulta fundamental en las misiones contrarreloj.

un "todos contra todos" compartiendo el mismo escenario.

Gráficamente el título está bastante alejado de lo que se espera de un juego de nueva generación; los tiempos de carga entre misión y misión son excesivos y los enemigos se repiten. La música contribuye a meternos en la acción, pero por contra los efectos resultan algo pobres. Aun así, su frenético ritmo atraerá a los mejores fans de la acción.

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

- **LOS PERSONAJES,** cada uno con sus historia y sus propias cualidades. Hay ocho distintos.
- **LOS ESCENARIOS** son bastante grandes y están cargados de detalles y recovecos.

### lo peor

- **RESULTA REPETITIVO,** pues al final todas las misiones se reducen siempre a repetir lo mismo.
- **ES CORTO EN INDIVIDUAL.** En menos de 10 horas llegaréis al final sin muchas opciones de "rejugarlo".

### alternativas

Alternativas con un planteamiento similar encontramos pocas. **«The Orange Box»**, con su «Team Fortress 2», es una opción a tener muy en cuenta en ambas consolas. Si nos fijamos en los enfrentamientos multijugador, en PS3 destaca **«Resistance»**, mientras que la oferta de Xbox 360 brilla con títulos como **«Halo 3»** o **«Gears of War»**.

- **GRÁFICOS** Los enemigos se repiten constantemente y los tiempos de carga son largos. Le falta para despuntar en la nueva generación. **77**
- **SONIDO** La banda sonora, muy electrónica, es sobresaliente; sin embargo, los efectos dejan bastante que desear y se hacen bastante repetitivos. **80**
- **DURACIÓN** Las 50 misiones no llevan más de 10 horas. Sin duda, dedicaréis más tiempo a disfrutar del modo multijugador en línea o en local. **75**
- **DIVERSIÓN** Aunque todo se reduce a disparar constantemente, los niveles de acción alcanzan cotas importantes, pero le falta chispa. **77**

**PUNTUACIÓN FINAL 77**

### valoración

La historia que nos proponen (una especie de cacería humana) podría haber dado mucho más juego, y nunca mejor dicho. Lo que nos encontramos finalmente es un título entretenido, con grandes dosis de acción y escenarios bien conseguidos, que no llega más alto por algunos defectos importantes: las misiones parecen repetirse una tras otra y los ocho personajes seleccionables no ofrecen grandes diferencias entre sí. Técnicamente no sobresale de la media, mientras que la duración en individual es algo escasa.

■ LUCHA ■ BANDAI - NAMCO ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+




TODAS LAS SAGAS DE DRAGON BALL están reunidas en el juego. Enfrentar al Goku de «Dragon Ball GT» con cualquier villano es fácil... y muy espectacular.

## LOS MODOS DE "REPARTIR"

La oferta de modos de juego es alta. Además del novedoso modo Online, aquí tenéis las alternativas más interesantes:

1. **EL MODO HISTORIA DRAGÓN** tiene menos combates que la segunda parte, pero son bastante más largos. La mayoría de los personajes ya están desbloqueados por defecto.

2. **HAY UN MODO RETOS** que incluye tres opciones distintas. Una especie de simulador de luchador (en el que entrenamos a nuestro personaje a base de "tiradas de dados"), una serie de circuitos de luchadores y un duro modo supervivencia.

3. **EN LA BASE DE DATOS** consultamos información sobre todos los héroes que hemos liberado, así como sus bancos de voces y todos los modelos tridimensionales.

## GOHAN DEL FUTURO

La lista de personajes del juego es amplísima. Uno de los recién llegados es Gohan en su versión futura, donde es el maestro de Trunks. ¿Podrá derrotar a los malvados androides?

## ESTALLA EL DUELO... FINAL

# DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3

**Los Guerreros del Espacio nunca han tenido tantos rivales. ¡Menos mal que podemos ayudarlos imitándolos con nuestras manos!**

■ **GOKU CONTINÚA SU LUCHA EN Wii,** siguiendo el esquema que ya funcionó en la anterior entrega. Una vez más, hemos de seguir la trayectoria del saiyano y sus colegas mientras pelean contra Freezer, Célula, Buu, Baby... Con tantas sagas para abarcar, no es raro que la cifra final de luchadores controlables ascienda hasta... ¡160! Todos tienen sus ataques "estrella" y se pueden transformar en pleno combate. También se han incluido habilidades nuevas (como las esquivas de combos) y se ha eliminado el radar, de forma que ahora las luchas son más frenéticas. El modo Historia es también más rápido: hay menos combates, en los que podemos activar "eventos" (que se marche un luchador y venga otro, por ejemplo), lo cual hace que la trama avance sin pasar por infinidad de peleas.

➔ **LAS NOVEDADES DE ESTA VERSIÓN** (recordemos que este mismo juego salió en PS2 hace dos meses) radican en el control a base de la captura de movimientos, aunque este aspecto se aprovecha sólo en las acometidas y los golpes especiales. El resto se hace pulsando botones, y también podemos jugar con el mando clásico o con uno de GameCube. La otra novedad es el modo online uno








**MANEJAR A LOS PERSONAJES** se hace con una mezcla de control "clásico" y la captura de nuestros movimientos.



**LOS GOLPES MÁS MÍTICOS** se ven igual que en la serie. Aquí tenéis a Goku ejecutando el ataque que mató a Piccolo.



**LAS METAMORFOSIS** pueden cambiar el combate. Como novedad, los Saiyas pueden convertirse en simios gigantes con la luna llena.

## SOLO PARA TU Wii

Aunque la gran mayoría del juego es idéntico a la versión de PS2, hay algunas características que sólo podemos disfrutar en la consola de Nintendo. Aquí las tenéis:



**EL CONTROL** es lo más llamativo. Los golpes especiales se hacen imitando las poses de los luchadores. Esta vez el esquema es más fiel que en «Tenkaichi 2».




**EL MODO ONLINE,** que sustituye a Fusión de Disco de PS2, permite combates uno contra uno con cualquier jugón del mundo. Hay problemas de "lag".







**LOS PERSONAJES NUEVOS** de este tercer «Budokai Tenkaichi» incluyen a la graciosa Arale de "Dr. Slump" (izq.), personajes de "Dragon Ball" como Namu y Hatchan (centro) o de "Dragon Ball Z" y las pelis, como Rey Vegeta o Babidi (derecha).

contra uno que, aunque es un aliciente muy interesante, no acaba de convencer por los problemas de fluidez que presenta. Salvo por eso, el juego es una intensísima experiencia, ya sea por su nivel gráfico, por su enorme oferta de luchadores y modos de juego (además de todo lo dicho hay Versus, 5 torneos y batallas de supervivencia) o por lo contundente de cada combate. Un sueño hecho realidad para los fans del manga. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

■ **ES CLAVADO A LA SERIE,** tanto en los gráficos como en el apartado sonoro. No falta nada.

■ **LA CANTIDAD DE LUCHADORES** y modos deja en pañales a cualquier otro juego.

### lo peor

■ **EL MODO ONLINE** es lento en la respuesta, lo que hace que se pierda el interés por participar pronto.

■ **LA HISTORIA NO ESTÁ CONECTADA** en el modo principal. Si no conocéis la serie, os perderéis.

### alternativas

**«Mortal Kombat Armageddon»** es una alternativa más que digna, aunque habéis de tener en cuenta que el juego es muy sangriento. Bastante por debajo queda **«Smackdown VS RAW 2008»**, aunque es muy fiel al mundo de la lucha libre y tiene muchos personajes. En la Consola Virtual están **«King of Fighters 94»** o **«Street Fighter II»**.

■ **GRÁFICOS** Los personajes y escenarios son clavados a la serie, así como las animaciones, aunque no hay opción para jugar en panorámico. **90**

■ **SONIDO** Las voces de los personajes están en japonés e inglés, con música más animada que en títulos previos. Los efectos, clavados a la serie. **79**

■ **DURACIÓN** La cifra de luchadores es superior a la de cualquier otro juego y la oferta de modos es excelente, incluso para varios jugadores. **96**

■ **DIVERSIÓN** Los combates resultan muy dinámicos y espectaculares, aunque flojea la fluidez del modo online. La fidelidad al original es total. **88**

**PUNTUACIÓN FINAL 90**

### valoración

«Budokai Tenkaichi 3» es lo bastante completo y espectacular como para gustar a cualquiera, aunque los fans sabrán apreciar la enorme fidelidad con respecto a la serie, así como la cantidad de guiños y homenajes que hay. Es uno de esos títulos que hacen que la gente se pare y diga "¡si parece un capítulo de la tele!". La principal duda es encandilará igual a alguien ajeno a "Dragon Ball" y, además, es una pena que el modo Online no esté pulido, pero por lo demás es un divertido (y completísimo, eso es indudable) juego de lucha.

■ VELOCIDAD ■ SONY ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+







## LÁBRATE UNA CARRERA

Aunque también podemos hacer carreras sueltas, en el modo principal hemos de superar diferentes pruebas para ganar puntos y así acceder a más desafíos. Así es como funciona:

**1. CADA TRAMO** del modo principal tiene diez pruebas en total, que hemos de superar, al menos, con una medalla de bronce. Las pruebas se liberan poco a poco a medida que ganamos puntos.

**2. PODEMOS ELEGIR NAVE,** cada una de las cuales tiene sus propias características: velocidad, manejo, escudo... Si usamos mucho una nave recibimos "puntos de lealtad", que sirven para desbloquear nuevas ventajas (nuevos modelos, por ejemplo).

**3. AL FINAL DE CADA CARRERA** se activa el modo fotografía, en el que podemos sacar instantáneas espectaculares de nuestra actuación y mandárselas a un amigo por internet.



**PARA GANAR EN ESTAS CARRERAS** tenemos que dominar las duras curvas y dar cuenta de unos enemigos muy listos y armados a tope.







**LAS PRUEBAS:** hay carreras estándar (der.), pero también vemos zonas contrarreloj, de récord de vuelta... El modo multijugador admite hasta 8 participantes, (izquierda).

## ADRENALINA SUPERSÓNICA

# WIPEOUT PULSE

**Todos querríamos pilotar naves, pero cuando el precio es jugarse la vida a velocidades de vértigo, sólo se atreven los mejores.**

**■ LAS CARRERAS MÁS VERTIGINOSAS DEL FUTURO** regresan a PSP con un planteamiento similar al del anterior «Wipeout Pure». Como siempre, hemos de controlar nuestra nave antigravitatoria en serpenteantes circuitos mientras adelantamos (o destrozamos) a los rivales, todo ello a velocidades de 800 km/h.

Hay 8 "escuderías" distintas y 24 circuitos para liberar. Esta vez los trazados incluyen "loopings" y hasta zonas totalmente verticales, con lo que las carreras son más trepidantes que nunca. También podemos usar los turbos que encontremos, así como minas, láser, ametralladoras...

**→ EL MODO CAMPAÑA** nos lleva a superar 160 pruebas de diferentes planteamientos: carreras, torneos, contrarreloj... También se ha añadido la categoría Zona, en la que hemos de sobrevivir el mayor tiempo posible, mientras la nave aumenta su velocidad. También hay multijugador local u online, y podéis conectaros a internet para descargar contenidos o para editar el diseño del vehículo. Es un juego completísimo y muy rápido, que demuestra de lo que es capaz gráficamente PSP. Eso sí, en las carreras los rivales son muy buenos, por lo que cuesta hacerse con la victoria. Si eso no os amilana, os lo vais a pasar muy bien.

### NUESTRO VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 90 |
| SONIDO | 89 |
| DURACIÓN | 92 |
| DIVERSIÓN | 84 |

**Valoración** Muy vertiginoso y divertido en la mayoría de las pruebas, aunque los rivales son excesivamente eficaces. El multijugador es, sin duda, una de sus bazas más interesantes.

**PUNTUACIÓN FINAL 86**

■ SHOOT'EM UP ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 32 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 46,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16+





## LOS CAMPOS DE BATALLA

La acción de «Medal of Honor» se ha simplificado para encajar en una consola portátil. Incluso los escenarios, que son muy variados, están situados en un área de pocos kilómetros:

1. **EL DESEMBARCO** es el primer nivel del juego y también uno de los más espectaculares. La acción comienza en la playa y terminamos en un puerto, donde tendremos que sabotear unos submarinos enemigos.

2. **LA CIUDAD** recrea perfectamente el ambiente de los pueblos del norte de Francia. Nuestra misión consiste en atravesar las calles y volar por los aires la artillería antiaérea alemana.

3. **LOS SUBTERRÁNEOS** nos permiten avanzar desde la ciudad hasta las posiciones enemigas. El estilo de juego en este nivel es más pausado, ya que los centinelas alemanes nos tienden emboscadas con mucha inteligencia.



**LA GUERRA** está reflejada con el máximo realismo en este "shooter" ambientado en los días posteriores al desembarco de Normandía.





**TODAS LAS ARMAS** del juego (más de 10, de ambos bandos) son reales, y nos permiten apuntar con la mirilla. Sólo podemos llevar tres fusiles al mismo tiempo.

## LA "GRAN GUERRA" EN PEQUEÑO

# MEDAL OF HONOR HEROES 2

**En el desembarco de Normandía participaron 150.00 hombres, 5.000 barcos y 12.000 aviones... ¡Y caben en nuestro bolsillo!**

■ **LA 2ª GUERRA MUNDIAL** sigue siendo el caldo de cultivo de grandes "shooters" en primera persona. Esta nueva entrega de la saga «Medal of Honor» nos traslada al norte de Francia para que acompañemos al soldado de las OSS John Berg mientras se enfrenta a las tropas alemanas, que se han atrincherado en 7 niveles, desde la playa hasta las alcantarillas, pasando por una ciudad o una base de submarinos.

El realismo y la gran ambientación de los juegos anteriores se mantienen gracias a un buen apartado técnico, que destaca por la inteligencia artificial de aliados y enemigos, así como un apartado sonoro épico, que conserva temas clásicos de la saga.

→ **EL SISTEMA DE CONTROL** se adapta perfectamente a PSP (nos movemos con el stick analógico y utilizamos los botones principales para mirar en cualquier dirección). Los enfrentamientos se han simplificado, situando indicadores sobre la posición de nuestros enemigos, para que la dificultad no se dispare demasiado. La principal consecuencia es que el modo historia puede terminarse en unas 5 horas, una brevedad que se compensa de sobra por el multijugador online, que soporta un máximo de 32 jugadores y resulta increíblemente divertido. HC

### NUESTRO VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 89 |
| SONIDO | 88 |
| DURACIÓN | 80 |
| DIVERSIÓN | 86 |

**Valoración** En «Heroes 2» conviven el realismo propio de esta saga con un desarrollo "simplificado" que se adapta mejor a la portátil. Además el multijugador bate todo un récord.

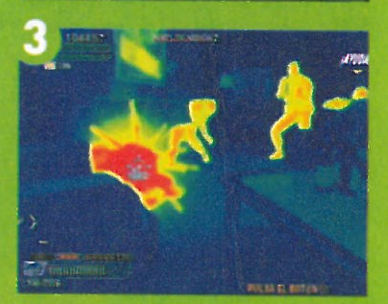
**PUNTUACIÓN FINAL 86**



■ DISPAROS ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 44,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+





## ¡PIM, PAM, PUM!

**Para convertirse en un verdadero miembro de este cuerpo de élite hay que tener estas premisas en cuenta:**

1. **LA ACCIÓN** es continua y no deja lugar para el descanso. Con el botón A y el gatillo del Wiimote vamos repartiendo plomo a diestro y siniestro. A medida que vamos acumulando puntos desbloqueamos armas y trajes.
2. **LAS MISIONES SECUNDARIAS** van desde rescatar rehenes o desactivar bombas hasta cortar cables de peligrosos artefactos. Aparte se han incluido eventos intermedios que dan algo de variedad al desarrollo del juego. Nuestra destreza afectará al desenlace de la misión.
3. **ALGUNAS SECUENCIAS** dejarán nuestros Wiimote echando humo. La parte del río del tercer nivel o la utilización de la visión térmica a bordo del "Air Force One" son dos de ellas.

**DISPAROS A MANSALVA** nos esperan en las tres misiones principales del juego. ¡Apuntad bien con vuestro Wiimote!








**LOS CAMINOS ALTERNATIVOS** alargan un poco la vida del juego (izquierda). Los objetivos secundarios (derecha) se agradecen por la variedad que ofrecen entre tanto tiroteo. Nuestro personaje va evolucionando a lo largo de la partida.

## DISPAROS DE RECREATIVA

# GHOST SQUAD

**Quién nos iba a decir que algún día los escuadrones de élite cambiarían su arsenal por los mandos de una consola...**

■ **LA UNIDAD ANTITERRORISTA "GHOST SQUAD"** es famosa por su efectivo uso de las armas de fuego en misiones críticas. Gracias a esta conversión de la recreativa de 2004 podemos ponernos en la piel de un soldado de élite en tres misiones de alto riesgo. Las reglas son sencillas: disparar a los guerrilleros de turno utilizando el Wiimote (también es compatible con Wii Zapper) y evitar alcanzar a civiles y rehenes. En algunos momentos tomamos decisiones que nos desvían del camino inicial y cumplimos objetivos secundarios.

→ **EL RITMO FRENÉTICO DE CADA NIVEL** traslada la emoción de la recreativa a casa. Dispone de solo 3 niveles, pero sus múltiples caminos los convierten en 16 si queremos acceder a todo el contenido del juego. Hay que sumarle la posibilidad, por primera vez en un título del género para Wii, de participar 4 jugadores al mismo tiempo. Además se han incorporado jugosos extras como armas, trajes y modos multijugador desbloqueables ("Ninja" y "Paradise"). El resultado se queda en una pequeña dosis de adrenalina, ideal para partidas rápidas o con amigos. Si se hubieran incluido más niveles y alargado su duración, estaríamos hablando de otra cosa.

### NUESTRO VEREDICTO

| | |
|---|---|
| ■ GRÁFICOS | 70 |
| ■ SONIDO | 78 |
| ■ DURACIÓN | 68 |
| ■ DIVERSIÓN | 77 |

**Valoración** Engancha por su vertiginoso ritmo y gran precisión de disparo, aunque su escasa duración lo limita en exceso. Con amigos (o dos Wiimote en mano), mejor.

**PUNTUACIÓN FINAL 73**

# NITRO STREET RACING

## ¡MÁS JUEGOS!

Asphalt 3 Street Rules

Off-Road Dirt Motocross ¡LOCURA!

Pro Rally Racing

Telefónica

movistar

**Descárgatelo en tu móvil**

**Envía NITRO al 404**

o entra

**en emoción › juegos › novedades**

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.

1. movistar emoción — AHORA EN EMOCIÓN — ¡2008 real futbol! ¡Vuelve el mejor simulador de fútbol — DIVIÉRTETE — Música y Tonos — Juegos
2. movistar juegos — Busca tu juego — ¡ALLA TU! — AHORA EN JUEGOS — Reto Mental — Sexo en Miami — Opciones — Atrás
3. INFORMACIÓN PREMIUM — El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra: — Descarga (3.0 Euros) — Ampliar Información — NOTA: Impuestos indirectos no incluidos — Volver — emoción
4. Instalador — Gracias por tu compra — Descargar — Instalación — Cancelar

¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!

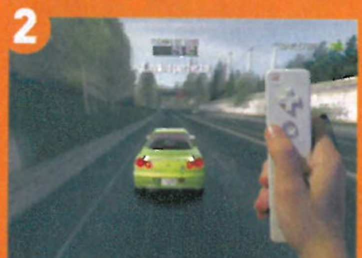




DAVID ALONSO 

■ VELOCIDAD ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 3+







## EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

**Los torneos que componen el modo principal están divididos en pruebas que ponen a prueba las diferentes características de nuestros vehículos, así como nuestras cualidades al volante. Estas son las pruebas más importantes del juego:**

1. **EN LAS CARRERAS** hay que intentar llegar el primero realizando adelantamientos imposibles, apurando cada frenada, etc. Se juega moviendo el Wiimote como si fuera un volante.
2. **EN LOS DRAG** hay que acelerar a tope apurando al límite las marchas, moviendo el mando como si fuera la palanca de cambios.
3. **LOS CABALLITOS** son carreras parecidas a los drag, pero tratando de mantener el coche únicamente sobre sus ruedas traseras. El equilibrio con el mando resulta fundamental.



**TUNEAR LOS COCHES** es uno de los mayores alicientes de este juego, que permite lograr diseños personalizados así de molones.





**EL APARTADO GRÁFICO** destaca por el buen modelado de los vehículos y los reflejos de sus carrocerías, así como por la apreciable fluidez y velocidad con la que se mueve.

## LOCOS POR EL TUNING

# NEED FOR SPEED PROSTREET

**Ya podéis ir buscando un buen mecánico, porque para ganar en estas carreras hay que ser todo un manitas con la llave inglesa.**

**EL TUNING EXTREMO LLEGA A WII** en la nueva entrega de la saga «Need For Speed», que se aleja del "espíritu clandestino" al que nos tenía acostumbrados y nos da el papel de Ryan Cooper, un corredor callejero que tiene que competir en una serie de torneos profesionales compuestos por carreras, contrarrelojs o competiciones de aceleración. Cada una de estas pruebas tienen una mecánica diferente, por lo que hay que invertir el dinero ganado en comprar nuevos vehículos o modificar los que ya tengamos con miles de posibilidades mecánicas y estéticas.

**EL SISTEMA DE CONTROL VARÍA EN CADA PRUEBA** y nos obliga a utilizar el Wiimote de una forma diferente cada vez. Por ejemplo, en las carreras hay que cogerlo de manera horizontal y moverlo como si fuera un volante, mientras que en las pruebas de aceleración hay que hacer el movimiento de meter las marchas en el momento justo. Esto aporta mucha variedad al desarrollo, aunque en ocasiones los coches no responden con total eficacia a nuestros movimientos. Si a esto le sumamos la desaparición de todos los elementos online que vimos en las versiones de PS3 o Xbox 360, queda un buen juego de velocidad, pero que no despunta.

### NUESTRO VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 82 |
| SONIDO | 90 |
| DURACIÓN | 85 |
| DIVERSIÓN | 77 |

**Valoración** El tuning y el más que correcto apartado gráfico (algo superior al de PS2) son las mejores bazas del juego. Lástima que el control no sea todo lo preciso que debiera.

**PUNTUACIÓN FINAL 79**

# COMPLETA TU COLECCIÓN

## AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE HOBBY CONSOLAS

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99€ cada uno + gastos de envío*




**Primer análisis de FF XII:** El mejor capítulo de esta genial saga de rol llega a PS2, y lo puntuamos antes que nadie.
**Reportaje Final Fantasy:** Así será el futuro de la saga en PS3, Wii, DS y PSP.




**¡Vuelve Turok!:** Reportaje sobre el próximo capítulo de esta saga para PS3 y Xbox 360. ¡Acción jurásica!
**Especial PlayStation 3:** Valoramos todos los juegos de lanzamiento.




**Devil May Cry 4:** Desde Japón, primer contacto con el juego de acción más esperado de PS3 y Xbox 360.
**Análisis:** Burnout Dominator (PS2) y MGS Portable Ops (PSP).




**Spider-Man 3:** Puntuamos las versiones del nuevo juego del hombre araña para PlayStation 3 y Xbox 360.
**God of War II:** Análisis y guía completa de este juegazo para PS2.




**Spider-Man 3:** Puntuamos las versiones del nuevo juego del hombre araña para PlayStation 3 y Xbox 360.
**God of War II:** Análisis y guía completa de este juegazo para PS2.



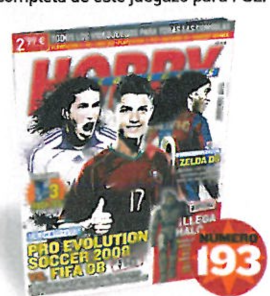

**Las nuevas aventuras:** Os traemos la emoción de Uncharted, Alone in the Dark, GTA IV, y Assassin´s Creed.
**Juegos de tuning:** Juiced 2 y NFS ProStreet. Análisis de RE4 para Wii.




**Especial E3 2007:** Los juegos del futuro: Resident Evil 5, Halo 3, Super Mario Galaxy, Assassin´s Creed...
**Pro Evolution 2008:** Primeras imágenes del simulador más esperado.




**Metal Gear Solid 4:** Os contamos como ha sido la primera partida a esta esperada aventura para PS3.
**Gran Turismo 5 Prologue.** Análisis de Bioshock y Blue Dragon (Xbox 360)




**Pro Evolution 2008 vs FIFA 08:** Los dos simuladores de fútbol frente a frente en sus versiones para PS2, PS3 y 360.
**Especial Halo 3:** Análisis, guía y póster del juego más esperado de 360.




**Super Mario Galaxy:** Así es la nueva aventura del fontanero para Wii.
**Grandes preestrenos:** NFS ProStreet, Smackdown 2008, Assassin´s Creed, Call of Duty 4, RE Umbrella Chronicles...




**Need for Speed:** El rey del tuning arrasa en la nueva generación.
**Récord de páginas:** Análisis de Assassin´s Creed, Super Mario Galaxy, Mass Effect, Uncharted, Resident Evil...




**Los 100 juegos de 2008:** Espectacular reportaje con los mejores títulos del año.
**Street Fighter IV, en primicia.** Y los preestrenos más esperados: Devil May Cry 4, Final Fantasy XII R.Wings y Turok.




Y si quieres tener todos tus ejemplares de Hobby Consolas a mano consigue tu archivador por sólo 9 €.
(gastos de envío incluidos)



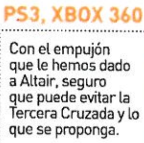

• Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
• No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

# SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA — R: REENTRADA EN LISTA

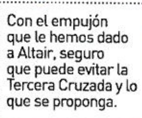
## LOS FAVORITOS DE LA REDACCION

### 1 Super Mario Galaxy
Wii
POSICIÓN ANTERIOR: 1 — MESES EN LISTA: 3



Mario sigue conquistando el mundo, la galaxia y, por supuesto, nuestra redacción, con su nueva aventura.

### 2 Call of Duty 4
PS3, XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 2 — MESES EN LISTA: 3



Parece que el salto a la era contemporánea les ha sentado pero que muy bien a estos soldados. ¡Seguimos camuflados!

### 3 Assassin's Creed
PS3, XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 4 — MESES EN LISTA: 3



Con el empujón que le hemos dado a Altair, seguro que puede evitar la Tercera Cruzada y lo que se proponga.

### 4 God of War II
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR: 3 — MESES EN LISTA: 10



Como nadie osa enfrentarse a un dios (y menos al de la guerra), no dudamos que Kratos volverá a escalar puestos.

### 5 Gears of War
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 6 — MESES EN LISTA: 15



A base de repartir plomo, estos tipos duros han logrado acorralar a sus enemigos y han ganado otro puesto más.

### 6 Guitar Hero III
PS2, PS3, XBOX 360, Wii
POSICIÓN ANTERIOR: 7 — MESES EN LISTA: 3



Está claro que el rock nunca muere, y en la redacción le hemos cogido el gustillo a esto de los solos de guitarra.

### 7 Halo 3
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 8 — MESES EN LISTA: 5



Por algo le llaman Jefe Maestro, y es que nadie tiene mejor estrategia para ganar puestos: acción y más acción.

### 8 Mass Effect
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 5 — MESES EN LISTA: 2

Se ve que el "efecto" que ha causado este juego en la redacción no ha sido tan "masivo", pero se mantiene en lista.

### 9 FIFA 08
PS2, PS3, XBOX 360, Wii
R — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 1



Los golazos de Rooney, los cortes de Sergio Ramos y los regates de Ronaldinho han vuelto a entrar en lista.

### 10 Pro Evolution Soccer 2008
PS2, PS3, XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 10 — MESES EN LISTA: 4

Y para completar este final de ránking tan futbolero, el simulador de Konami sigue aferrándose a la última plaza.

### LOS PREFERIDOS DE...

**Manuel del Campo**
1. Assassin's Creed XB 360
2. FIFA 08 PS3
3. Gears of War XBOX 360
4. Pro Evolution 2008 PS2
5. Guitar Hero III XBOX 360
6. Más Brain Training NDS
7. Silent Hill Origins PSP
8. Uncharted PS3
9. Scene it? XBOX 360
10. P. Gotham 4 XBOX 360

**Javier Abad**
1. Super Mario Galaxy Wii
2. Call of Duty 4 PS3
3. Gears of War XBOX 360
4. New S. Mario Bros NDS
5. God of War II PS2
6. Halo 3 XBOX 360
7. Assassin's Creed XB 360
8. Zelda P. Hourglass NDS
9. Guitar Hero III XBOX 360
10. Pro Evolution 2008 PS2

**David Martínez**
1. Call of Duty 4 XBOX 360
2. God of War II PS2
3. Metal Gear Solid 3 PS2
4. Super Mario Galaxy Wii
5. Mass Effect XBOX 360
6. Metroid Prime 3 Wii
7. Assassin's Creed PS3
8. Uncharted PS3
9. Silent Hill Origins PSP
10. Bioshock XBOX 360

**Daniel Quesada**
1. Halo 3 XBOX 360
2. Super Mario Galaxy Wii
3. Mass Effect XBOX 360
4. Guitar Hero III XBOX 360
5. Shenmue II XBOX
6. Bioshock XBOX 360
7. Call of Duty 4 XBOX 360
8. Assassin's Creed XB 360
9. God of War II PS2
10. DBZ Budokai T. 3 Wii

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

## LOS MÁS ESPERADOS



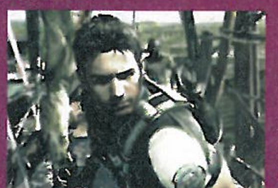
### 1 Final Fantasy XIII
PLAYSTATION 3
Está claro que esta saga es una de vuestras preferidas, así que no es de extrañar que estéis impacientes por probar esta espectacular entrega.



### 2 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3
Con la experiencia (y las canas) que dan los años, Solid Snake tendrá que volver a hacer gala de sus dotes de infiltración. ¡Nos apuntamos!



### 3 Grand Theft Auto IV
PS3, XBOX 360
Esperamos que mientras sale este juego no estéis practicando cómo hacer el salvaje en casa. Tened paciencia, que ya llega.



### 4 Resident Evil 5
PS3, XBOX 360
La malvada Corporación Umbrella sigue tramando sus planes, y nosotros sin poder hacer nada para impedirlo. ¡Que salga ya, que se van a enterar de lo que es bueno!



### 5 Killzone 2
PLAYSTATION 3
La contienda contra los terribles Helgast está en su punto más decisivo, y vosotros ya habréis pedido alistaros para cuando llegue el momento. ¡Eso sí es valentía!

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona en base a las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

## LAS 5 PAREJAS....

### 1 Zack & Wiki
Un aprendiz de pirata y su mono dorado son convencidos por el fantasma del pirata Barbaros para emprender la búsqueda de todos sus antiguos tesoros. Esto da lugar a una aventura gráfica al estilo clásico, pero adaptada a las posibilidades del mando de Wii.

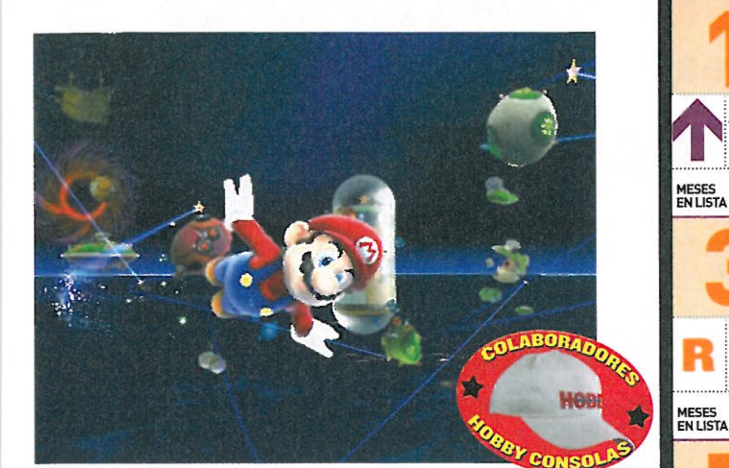
# TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es



## VUESTRAS CRÍTICAS




## S. MARIO GALAXY

**La valoración de Hobby Consolas (nº 195) fue de 97.** Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

### @ Un juego totalmente galáctico

**Iván Rodríguez (e-mail)**

Desde que coges el mando por primera vez, ya aprecias su intuitivo y magnífico control, y a medida que vas avanzando te das cuenta de lo grande que es este juego. Resulta entretenido a más no poder, y no puedes dejar de jugarlo. Su única pega quizá sea su escasa dificultad, pero pasa inadvertida gracias a su duración.

**VALORACIÓN: 99**

### @ De los mejores del año

**Alejandro Núñez (Sevilla)**

Llevo jugando a esta saga desde mi infancia, y la verdad es que no deja de sorpenderme. El salto a Wii ha sido increíble, ya que ha incluído nuevas modalidades de juego, además de originalidad y jugabilidad. Gracias a su diversión e increíble manejo, creo que ha sido uno de los juegos del año. Después de jugar a esta entrega, sigo esperando con ilusión más aventuras de Mario.

**VALORACIÓN: 97**

### @ Pasará a ser todo un clásico

**Emilio J. Gallardo (e-mail)**

El juego es increíblemente divertido y original, además de ofrecer un control extraordinario. Gráficamente, es el mejor juego de Mario visto hasta la fecha. Además de ser muy largo, el argumento está muy elaborado y tiene el toque que hace especiales los juegos de Mario. Pese a los puntuales fallos de la cámara y a no estar doblado, se convertirá en un clásico como «Mario 64».

**VALORACIÓN: 98**

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
**ASSASSIN'S CREED**
¡Y podéis enviar vuestra foto!



## VUESTROS FAVORITOS

| Puesto | Juego | Plataforma | Movimiento | Posición anterior | Meses en lista | Comentario |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Assassin's Creed | PS3, XBOX 360 | ↑ | 4 | 2 | Gracias a su sigilo y agilidad, este misterioso asesino se ha logrado colar en la primera plaza de vuestro ránking. |
| 2 | Halo 3 | XBOX 360 | ↑ | 7 | 4 | ¡Menudo subidón para Jefe Maestro! Y es que este shooter tiene mucho tirón, gracias a su intensidad, sus vehículos... |
| 3 | Final Fantasy VIII | PLAYSTATION | R | - | 1 | Squall es todo un luchador y no ha parado hasta que ha conseguido volver a entrar en lista. ¡Pero que no se descuide! |
| 4 | Zelda: Twilight Princess | Wii, GC | R | - | 1 | Link es de esos personajes de toda la vida, que cuando parece que os habéis olvidado de ellos, vuelven a resurgir. |
| 5 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater | PLAYSTATION 2 | R | - | 1 | Está claro. Un tipo que es capaz de cazar en plena jungla para sobrevivir tenía que estar en vuestra lista de favoritos. |
| 6 | Zelda: Ocarina of Time | N64, GC | R | - | 1 | Este héroe hace doblete en el ránking, con una de sus antiguas aventuras. Os va lo de "los clásicos nunca mueren", ¿eh? |
| 7 | Metal Gear Solid | PLAYSTATION | R | - | 1 | La primera misión de Solid Snake fue toda una experiencia, y se convirtió en el modelo de muchos otros juegos. |
| 8 | Final Fantasy X | PLAYSTATION 2 | R | - | 1 | Tidus y sus compañeros siguen demostrando que los RPG están en plena forma... ¡y que a vosotros os encantan! |
| 9 | Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty | PLAYSTATION 2 | R | - | 1 | Y para cerrar el mes triunfal de Snake, aquí tenéis también su segunda aventura. No dirá que no recibe cariño... |
| 10 | Pro Evolution Soccer 2008 | PS2, PS3, XBOX 360 | ↓ | 1 | 2 | Ante el pobre fútbol que estamos viendo esta temporada, lo mejor es coger el mando y demostrarles cómo se hace. |

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona en base a las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

## QUÉ SE HA DICHO DE...

| | Call of Duty 4 | | Mass Effect | |
|---|---|---|---|---|
| HC | Una obra maestra que pulveriza a la ya excelente tercera entrega. | 95 | Un juego que logra un equilibrio perfecto entre investigación y acción. | 94 |
| GamePro | Increíbles gráficos, intensidad, multijugador... Lo tiene todo. | 100 | Te mete en la piel del protagonista y gustará a los fans de los RPG's. | 95 |
| IGN.com | Es fantástico, con un intenso modo principal y un genial modo online. | 94 | Pese a ciertos fallos técnicos, es obligado probar esta aventura. | 94 |
| GameZone | Es el mejor shooter del año, gracias a que consigue hacerlo todo bien. | 95 | El mejor juego de esta generación, con un universo a lo «Star Wars». | 98 |

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista USA •IGN.com: Web USA •GameZone: Revista USA

## MÁS EXTRAÑAS DE LOS VIDEOJUEGOS



Wii



PS3, PS2, PSP

**2 Ratchet & Clank**
El último especimen de la raza Lombax y este simpático robot han protagonizado cinco estupendos juegos de acción.



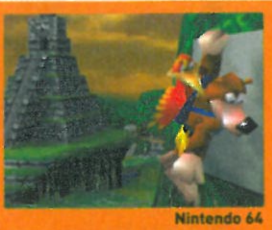
PlayStation 2

**3 Jak & Daxter**
Jak ve cómo su amigo es convertido en una mezcla de nutria y comadreja, y ambos luchan para solucionarlo.



Wii, DS

**4 Mario & Sonic**
Las Olimpiadas son una buena excusa para la amistad, la fraternidad... ¡incluso para antiguos rivales como estos!



Nintendo 64

**5 Banjo & Kazooie**
Los malvados planes de la bruja Gruntilda hicieron que este oso y este pájaro se uniesen para plantarle cara.

# LOS RECOMENDADOS

## Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros


NUEVO · PRECIO REDUCIDO

## PLAYSTATION 3



**Aventura/Acción** (Puntuación)
1 Assassin's Creed 94
2 Uncharted 92
3 Splinter Cell D. A 92
4 Devil May Cry 4 (NUEVO) 91
5 Ninja Gaiden Sigma 90
6 Stranglehold 90

**Fútbol** (Puntuación)
1 FIFA 08 93
2 Pro Evolution 2008 91
3 No disponible

**Shoot'em up** (Puntuación)
1 Call of Duty 4 95
2 Resistance 93
3 Call of Duty 3 92

**Plataformas** (Puntuación)
1 Sonic the Hedgehog 68
2 No disponible
3 No disponible

**Velocidad** (Puntuación)
1 NFS ProStreet 91
2 Colin McRae Dirt 91
3 Burnout Paradise (NUEVO) 90

**Rol** (Puntuación)
1 Oblivion 93
2 Marvel Ult. Alliance 80
3 No disponible

**Lucha** (Puntuación)
1 Virtua Fighter 5 88
2 WWE Smackdown 08 88
3 Def Jam Icon 82

**Estrategia** (Puntuación)
1 Bladestorm 74
2 Eye of Judgment 70
3 No disponible

**Deportivos** (Puntuación)
1 NBA 2K8 90
2 NBA Live 08 89
3 Virtua Tennis 3 89

**Varios** (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Singstar 88
3 World Ch. Snooker 65

**Imprescindibles** por orden alfabético
- ASSASSIN´S CREED
- CALL OF DUTY 4
- COLIN McRAE DIRT
- FIFA 08
- GUITAR HERO III
- NBA 2K8
- N. F. SPEED PROSTREET
- OBLIVION
- RESISTANCE
- UNCHARTED
- VIRTUA FIGHTER 5

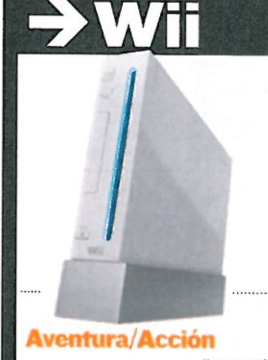

El juego del mes



### BURNOUT PARADISE

Los pilotos más salvajes vuelven a la parrilla de salida, con la diferencia de que ya no corren en circuitos predefinidos, sino que disponen de una ciudad entera para retarse, participar en eventos o buscar choques espectaculares.

## Wii



**Aventura/Acción** (Puntuación)
1 Zelda Twilight Pr. 95
2 Metroid Prime 3 95
3 Resident Evil 4 90
4 Zack & Wiki (NUEVO) 88
5 SW: Complete Saga 85
6 POP: Rival Swords 85

**Fútbol** (Puntuación)
1 FIFA 08 75
2 No disponible
3 No disponible

**Shoot'em up** (Puntuación)
1 Call of Duty 3 88
2 Red Steel 84
3 RE: Umb. Chronicles 79

**Plataformas** (Puntuación)
1 Super Mario Galaxy 97
2 Crash: L. de Titanes 90
3 Super Paper Mario 90

**Velocidad** (Puntuación)
1 Excite Truck 82
2 NFS Carbono (€) 80
3 NFS ProStreet (NUEVO) 79

**Rol** (Puntuación)
1 No disponible
2 No disponible
3 No disponible

**Lucha** (Puntuación)
1 Dragon Ball BT 3 (NUEVO) 90
2 MK: Armageddon 88
3 WWE Smackdown 85

**Estrategia** (Puntuación)
1 No disponible
2 No disponible
3 No disponible

**Deportivos** (Puntuación)
1 SSX Blur (€) 88
2 Mario Strikers 86
3 Mario & Sonic 86

**Varios** (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Wario Ware 88
3 Rayman R. Rabbids 87

**Imprescindibles** por orden alfabético
- CALL OF DUTY 3
- DRAGON BALL BT 3
- GUITAR HERO III
- METROID PRIME 3
- RESIDENT EVIL 4
- SSX BLUR
- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER PAPER MARIO
- WARIO WARE
- ZACK & WIKI
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes



### DRAGON BALL Z BUDOKAI T. 3

Goku y compañía regresan a Wii para seguir repartiéndose mamporros. En esta entrega contamos con 160 luchadores (con recién llegados como Nail o King Vegeta) y 20 escenarios diferentes donde tendrán lugar los combates.

## XBOX 360



**Aventura/Acción** (Puntuación)
1 Gears of War (€) 94
2 Assassin's Creed 94
3 Splinter Cell D.A. 92
4 Lost Planet (€) 91
5 Ghost Recon AW 2 91
6 Devil May Cry 4 (NUEVO) 91

**Fútbol** (Puntuación)
1 FIFA 08 93
2 Pro Evolution 2008 91
3 FIFA 07 (€) 91

**Shoot'em up** (Puntuación)
1 Halo 3 96
2 Call of Duty 4 95
3 Bioshock 94

**Plataformas** (Puntuación)
1 Sonic the Hedgehog 68
2 No disponible
3 No disponible

**Velocidad** (Puntuación)
1 Forza Motorsport 2 95
2 Project Gotham 4 93
3 Colin McRae Dirt 91

**Rol** (Puntuación)
1 Mass Effect 94
2 Oblivion (€) 93
3 Blue Dragon 89

**Lucha** (Puntuación)
1 Virtua Fighter 5 90
2 WWE Smackdown 08 88
3 Dead or Alive 4 (€) 85

**Estrategia** (Puntuación)
1 Viva Piñata (€) 89
2 B. por la T. Media 2 83
3 Football Manager 76

**Deportivos** (Puntuación)
1 NBA 2K8 90
2 NBA Live 08 89
3 Virtua Tennis 3 89

**Varios** (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Guitar Hero II 92
3 Stuntman 83

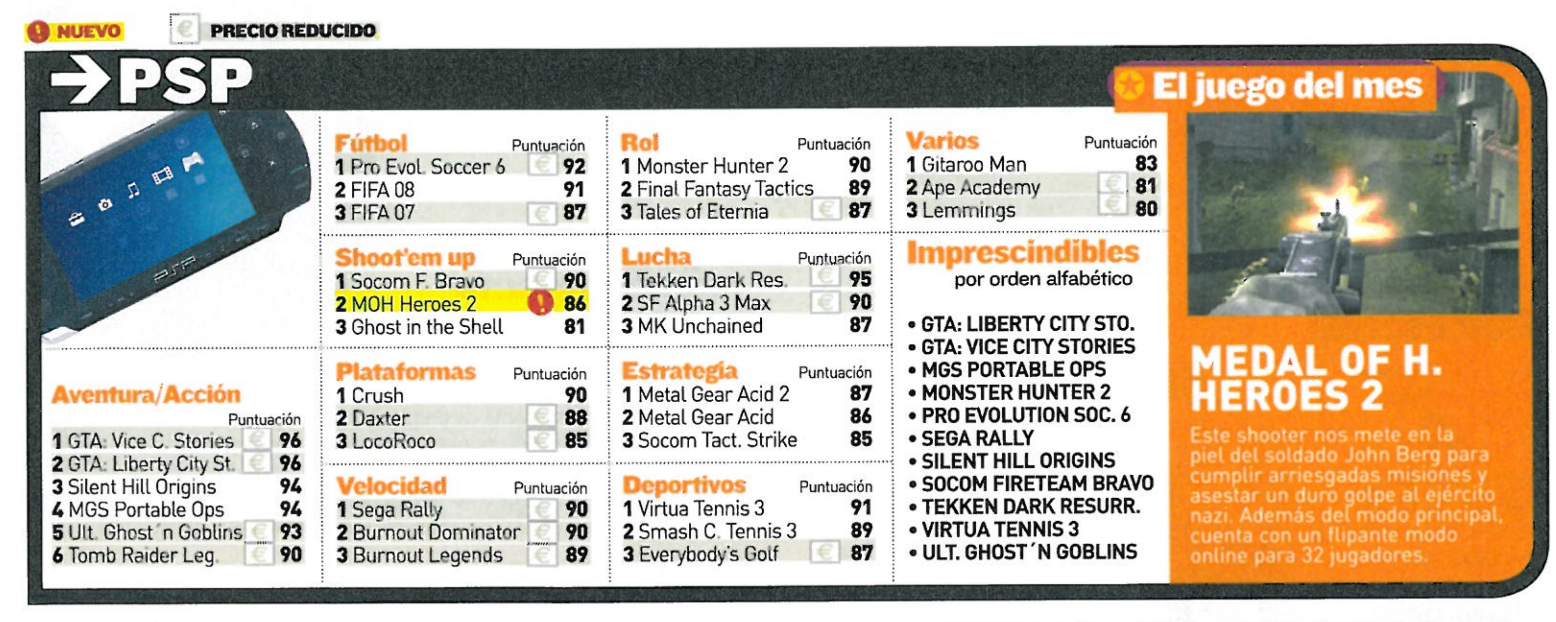
**Imprescindibles** por orden alfabético
- ASSASSIN'S CREED
- BIOSHOCK
- CALL OF DUTY 4
- FIFA 08
- FORZA MOTORSPORT 2
- GEARS OF WAR
- GUITAR HERO III
- HALO 3
- LOST PLANET
- MASS EFFECT
- VIRTUA FIGHTER 5

El juego del mes

### DEVIL MAY CRY 4

En esta entrega nos unimos a Nero y Dante en su cruzada contra auténticas hordas infernales. Podemos atacar cuerpo a cuerpo, con la espada o con armas de fuego, y nos vemos las caras con descomunales enemigos finales.

NUEVO | PRECIO REDUCIDO



## PSP

**Fútbol** (Puntuación)
1 Pro Evol. Soccer 6 — 92
2 FIFA 08 — 91
3 FIFA 07 — 87

**Rol** (Puntuación)
1 Monster Hunter 2 — 90
2 Final Fantasy Tactics — 89
3 Tales of Eternia — 87

**Varios** (Puntuación)
1 Gitaroo Man — 83
2 Ape Academy — 81
3 Lemmings — 80

**Shoot'em up** (Puntuación)
1 Socom F. Bravo — 90
2 MOH Heroes 2 — 86
3 Ghost in the Shell — 81

**Lucha** (Puntuación)
1 Tekken Dark Res. — 95
2 SF Alpha 3 Max — 90
3 MK Unchained — 87

**Imprescindibles** por orden alfabético
- GTA: LIBERTY CITY STO.
- GTA: VICE CITY STORIES
- MGS PORTABLE OPS
- MONSTER HUNTER 2
- PRO EVOLUTION SOC. 6
- SEGA RALLY
- SILENT HILL ORIGINS
- SOCOM FIRETEAM BRAVO
- TEKKEN DARK RESURR.
- VIRTUA TENNIS 3
- ULT. GHOST´N GOBLINS

**Aventura/Acción** (Puntuación)
1 GTA: Vice C. Stories — 96
2 GTA: Liberty City St. — 96
3 Silent Hill Origins — 94
4 MGS Portable Ops — 94
5 Ult. Ghost´n Goblins — 93
6 Tomb Raider Leg. — 90

**Plataformas** (Puntuación)
1 Crush — 90
2 Daxter — 88
3 LocoRoco — 85

**Estrategia** (Puntuación)
1 Metal Gear Acid 2 — 87
2 Metal Gear Acid — 86
3 Socom Tact. Strike — 85

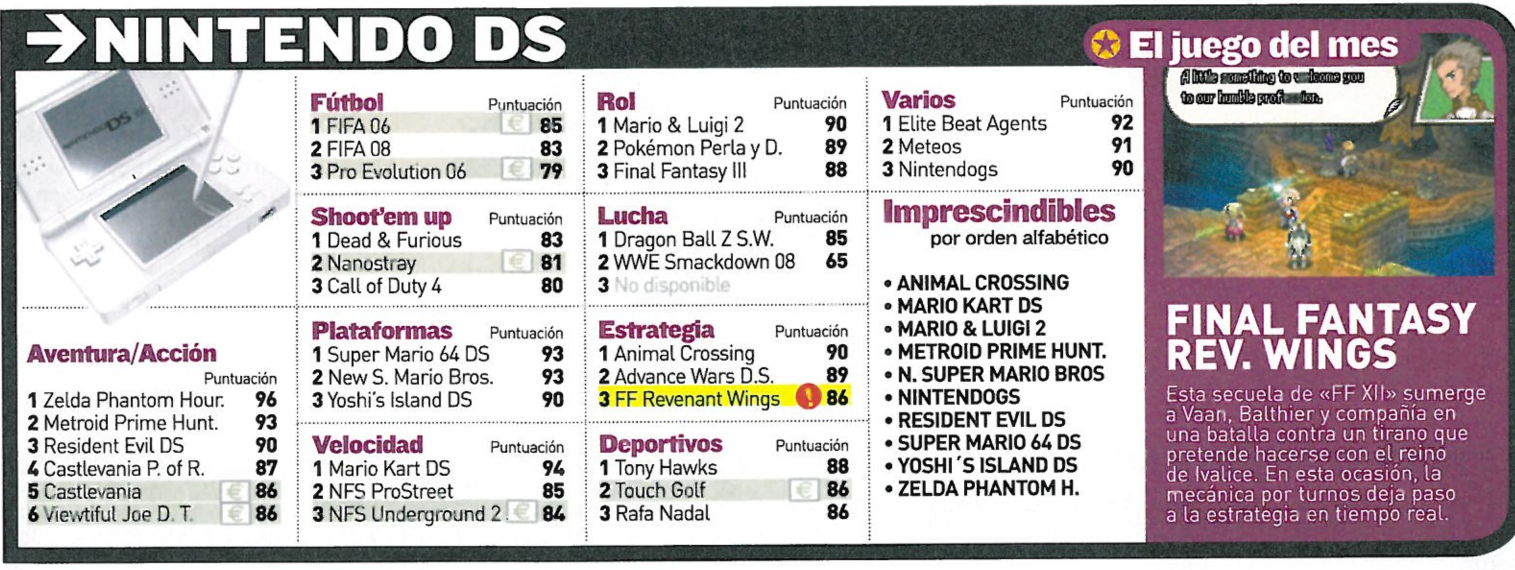
**Velocidad** (Puntuación)
1 Sega Rally — 90
2 Burnout Dominator — 90
3 Burnout Legends — 89

**Deportivos** (Puntuación)
1 Virtua Tennis 3 — 91
2 Smash C. Tennis 3 — 89
3 Everybody's Golf — 87

**El juego del mes**

### MEDAL OF H. HEROES 2

Este shooter nos mete en la piel del soldado John Berg para cumplir arriesgadas misiones y asestar un duro golpe al ejército nazi. Además del modo principal, cuenta con un flipante modo online para 32 jugadores.



## NINTENDO DS

**Fútbol** (Puntuación)
1 FIFA 06 — 85
2 FIFA 08 — 83
3 Pro Evolution 06 — 79

**Rol** (Puntuación)
1 Mario & Luigi 2 — 90
2 Pokémon Perla y D. — 89
3 Final Fantasy III — 88

**Varios** (Puntuación)
1 Elite Beat Agents — 92
2 Meteos — 91
3 Nintendogs — 90

**Shoot'em up** (Puntuación)
1 Dead & Furious — 83
2 Nanostray — 81
3 Call of Duty 4 — 80

**Lucha** (Puntuación)
1 Dragon Ball Z S.W. — 85
2 WWE Smackdown 08 — 65
3 No disponible

**Imprescindibles** por orden alfabético
- ANIMAL CROSSING
- MARIO KART DS
- MARIO & LUIGI 2
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- NINTENDOGS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- YOSHI´S ISLAND DS
- ZELDA PHANTOM H.

**Aventura/Acción** (Puntuación)
1 Zelda Phantom Hour. — 96
2 Metroid Prime Hunt. — 93
3 Resident Evil DS — 90
4 Castlevania P. of R. — 87
5 Castlevania — 86
6 Viewtiful Joe D. T. — 86

**Plataformas** (Puntuación)
1 Super Mario 64 DS — 93
2 New S. Mario Bros. — 93
3 Yoshi's Island DS — 90

**Estrategia** (Puntuación)
1 Animal Crossing — 90
2 Advance Wars D.S. — 89
3 FF Revenant Wings — 86

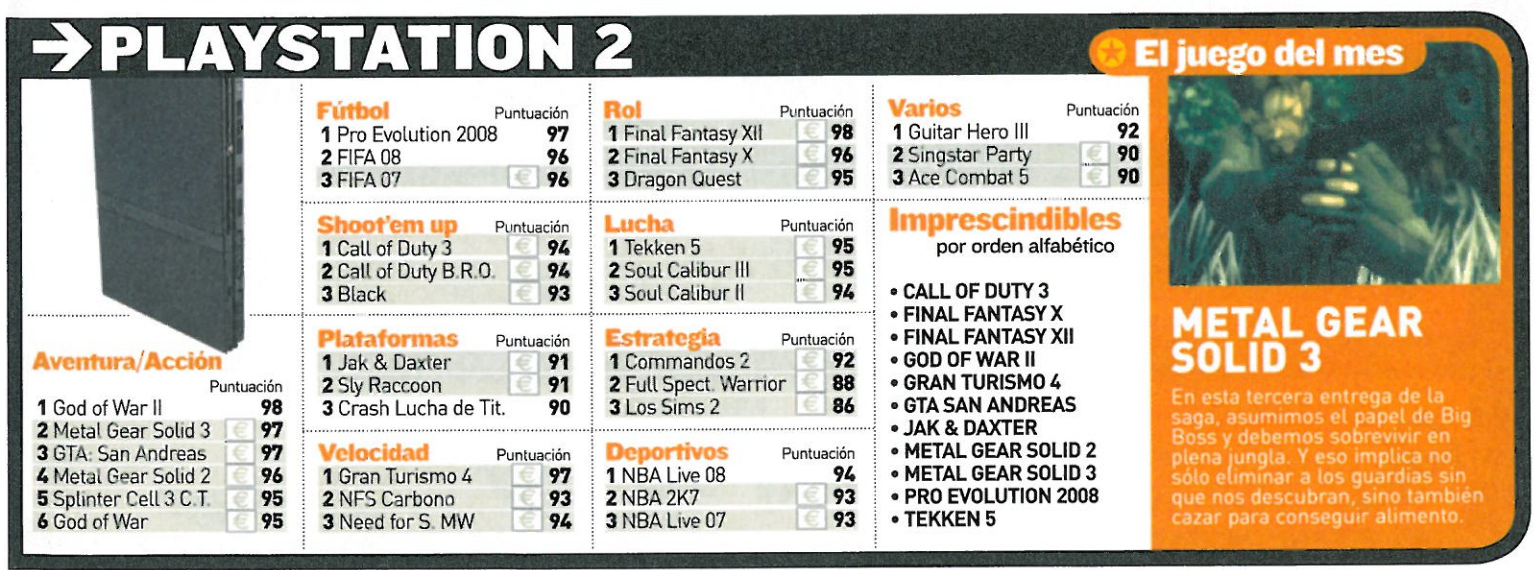
**Velocidad** (Puntuación)
1 Mario Kart DS — 94
2 NFS ProStreet — 85
3 NFS Underground 2 — 84

**Deportivos** (Puntuación)
1 Tony Hawks — 88
2 Touch Golf — 86
3 Rafa Nadal — 86

**El juego del mes**

### FINAL FANTASY REV. WINGS

Esta secuela de «FF XII» sumerge a Vaan, Balthier y compañía en una batalla contra un tirano que pretende hacerse con el reino de Ivalice. En esta ocasión, la mecánica por turnos deja paso a la estrategia en tiempo real.



## PLAYSTATION 2

**Fútbol** (Puntuación)
1 Pro Evolution 2008 — 97
2 FIFA 08 — 96
3 FIFA 07 — 96

**Rol** (Puntuación)
1 Final Fantasy XII — 98
2 Final Fantasy X — 96
3 Dragon Quest — 95

**Varios** (Puntuación)
1 Guitar Hero III — 92
2 Singstar Party — 90
3 Ace Combat 5 — 90

**Shoot'em up** (Puntuación)
1 Call of Duty 3 — 94
2 Call of Duty B.R.O. — 94
3 Black — 93

**Lucha** (Puntuación)
1 Tekken 5 — 95
2 Soul Calibur III — 95
3 Soul Calibur II — 94

**Imprescindibles** por orden alfabético
- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

**Aventura/Acción** (Puntuación)
1 God of War II — 98
2 Metal Gear Solid 3 — 97
3 GTA: San Andreas — 97
4 Metal Gear Solid 2 — 96
5 Splinter Cell 3 C.T. — 95
6 God of War — 95

**Plataformas** (Puntuación)
1 Jak & Daxter — 91
2 Sly Raccoon — 91
3 Crash Lucha de Tit. — 90

**Estrategia** (Puntuación)
1 Commandos 2 — 92
2 Full Spect. Warrior — 88
3 Los Sims 2 — 86

**Velocidad** (Puntuación)
1 Gran Turismo 4 — 97
2 NFS Carbono — 93
3 Need for S. MW — 94

**Deportivos** (Puntuación)
1 NBA Live 08 — 94
2 NBA 2K7 — 93
3 NBA Live 07 — 93

**El juego del mes**

### METAL GEAR SOLID 3

En esta tercera entrega de la saga, asumimos el papel de Big Boss y debemos sobrevivir en plena jungla. Y eso implica no sólo eliminar a los guardias sin que nos descubran, sino también cazar para conseguir alimento.

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

# MEJORA TU CONSOLA

## La conducción más compacta

■ **Nombre:** NGS Coupé ■ **Compañía:** NGS
■ **Consola:** Playstation 1, 2 y 3 ■ **Precio:** 29,95 €

Si vuestras consolas preferidas son las de Sony y las tenéis o pensáis tenerlas todas, este volante de pequeño tamaño puede ser vuestra opción. Dispone de un botón direccional, 10 botones de acción y leds indicadores de aceleración. Está fabricado con materiales antideslizantes, incorpora dos ejes y un ángulo de giro de 180 grados. También posee un selector de sensibilidad de giro de 3 posiciones para ajustarse al estilo del jugador.

■ **Valoración:** ★★☆☆



## ¡Refréscala!

■ **Nombre:** Intercooler
■ **Compañía:** Nyko
■ **Consola:** Wii
■ **Precio:** 24,95 €

Seguro que estas navidades os habéis hecho con unas cuantas novedades para vuestras Wii y las tenéis echando humo con tanto "curro". La consola de Nintendo no es de las que más se calientan, pero si queréis prevenir, ya no tenéis excusa. El Intercooler para la consola con control de movimiento es más compacto que el de PS3 y Xbox 360, y apenas hace más aparatosa la máquina. Tampoco es demasiado caro, o sea que si queréis evitaros "calentones", bucead en la Red y haceos con uno en **http://www.nyko.com** o **www.playshop.nl**.

■ **Valoración:** ★★★☆



## VGA por partida doble

■ **Nombre:** VGA Switch ■ **Compañía:** Mayflash
■ **Consola:** Varios ■ **Precio:** 15 €

Este accesorio nos permite conectar dos dispositivos con sendos cables VGA en un mismo monitor sin perder calidad. Soporta resoluciones desde 640 x 480 a 1360 x 768. Incluye un cable extensión VGA y un cable extensión de audio/jack 3.5 mm. Podéis comprarlo online en **www.hardcore-gamer.net** y **www.play-asia.com**.

■ **Valoración:** ★★★


NUEVO

## LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **PLAYSTATION 3** | ACCESORIO WIFI USB KEY — Para conectar la consola y el PC. 49,95 € | CABLES HDMI TO HDMI — Aprovecha la resolución 1080p. 24,95 € | PADS CONTROL SIXAXIS — Sin cables. Reconoce el movimiento. 49,95 € | REFRIGERACIÓN FUSION COOLING FAN — Refresca tu PS3. 19,99 € | ACCESORIO Conversor Dual Shock 2 — Para poder jugar con él en PS3. 9,95 € |
| **Wii** | VOLANTES VOLANTE CON BASE — Con diferencia, la mejor opción. 14,95 € | CABLES VÍDEO RGB Y COMPONENTES — Una imagen mucho más nítida. 30 € cada uno | PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER — Para los juegos "tradicionales". 19,90 € | PISTOLA LIGHT GUN — Tu Wiimote con gatillo y culata. 15,95 € | BATERÍA T CHARGE ALL NW — Orden y carga para 2 mandos. 29,95 € |
| **XBOX 360** | VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL — Sin cables y muy ergonómico 119,90 € | AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO — Comunícate sin usar cables 49,99 € | PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS — Cómodo e inalámbrico 44,90 € | MEMORIA MEMORY CARD 64 MB — Para guardarlo todo 34,99 € | MULTIMEDIA HD-DVD PLAYER — Películas en alta definición 199,99 € |

## Portátiles de NBA

- **Nombre:** Accesorios NBA
- **Compañía:** Indeca
- **Consola:** PSP y DS
- **Precio:** 19,95 €

Si sois amantes del basket, no podréis pasar sin estos accesorios para PSP y DS. Hay sendos packs que incluyen pegatinas decorativas, funda, estuche para juego, pantallas protectoras, gamuza limpiadora, correa de mano, auriculares y adaptador para coche, tanto para PSP como DS. La de Sony incluye de forma exclusiva cargador de emergencia y sticks personalizados. La de Nintendo cuenta con Stylus tanto para el modelo normal como Lite. También podéis encontrar aparte mochilas en las que llevar las consolas y sus complementos. Un montón de accesorios decorados con Gasol, Calderón, Nowitzki, etc.

- **Valoración:** ★★☆☆







## ✪ NO LO PIERDAS DE VISTA

### MANDO ARCADE

## Sabor a recreativa

- **Nombre:** Arcade Stick - **Compañía:** Subsonic
- **Consola:** PS3 - **Precio:** 39,95 €

Este periférico llega para hacer las delicias de los fans de las sagas de lucha más clásicas y los juegos con sabor añejo de la Playstation Store. Se trata de un arcade stick para Playstation 3 que nos permite jugar como en los mejores salones recreativos e incluye todos los botones del mando con un acabado muy bueno. También encontraréis luces de numeración y botón "Playstation". Además, incorpora funciones extra ya clásicas, como "Auto" o memorización de combos.

- **Valoración:** ★★★☆




## Pon tu Wii en horizontal

- **Nombre:** Wii Console Stand - **Compañía:** Nobilis
- **Consola:** Wii - **Precio:** 29,95 €

Un nuevo soporte para Wii llega a las tiendas, en este caso para colocar la consola en posición horizontal. Aunque ofrece un buen aspecto –que podría asemejarse a un reproductor DVD–, tan solo incluye espacio para guardar un Wiimote y su Nunchaco. Además, tampoco incluye baterías recargables por su elevado precio. Eso sí, tiene un hueco para guardar la barra de sensores, por si os estorba encima de la tele. Aunque quitarla y ponerla en cada partida...

- **Valoración:** ★☆☆☆



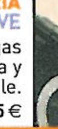

## ✪ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

### NINTENDO DS



- **USB** – CONECTOR USB WI-FI. Conéctate a Internet con la señal de un PC. **34,95 €**
- **MÚSICA** – NINTENDO MP3 PLAYER. Escucha música con tu portátil. **30 €**
- **PACKS** – 13 ACCESORIOS (LITE). Protectores, bandolera y cascos. **14,95 €**
- **TRANSPORTE** – LEATHER CASE. Sencilla, elegante y útil. **9,95 €**
- **MEMORIA** – TARJETAS SD. Almacena tus canciones para el MP3 Player. **De 10 a 85 €**

### PSP




- **MEMORIA** – 4GB HARD DRIVE. Cuatro gigas de memoria y batería doble. **199,95 €**
- **CÁMARA** – GO!CAM. Haz fotos y vídeos y edítalos en la consola. **49,95 €**
- **SONIDO** – SOUND SYSTEM 2.1. Sonido perfecto y diseño elegante. **79,90 €**
- **TARJETAS** – MEMORY STICK DUO Y PRO DUO. De 256 megas a 4 gigas. A partir de **30 €**
- **PACKS** – TECH PACK. Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB. A partir de **19,95 €**

### PLAYSTATION 2








- **VOLANTES** – DRIVING FORCE. El volante más real **149,99 €** (Con «GT 4», 179, 99 €)
- **PISTOLAS** – SCORPION 2. Para tv de 100 Hz **43 €**
- **PADS CONTROL** – DUAL SHOCK 2. Fiable a tope **30 €**
- **MEMORIA** – MAX MEMORY 32 MB. Todo el espacio que necesitas **34,95 €**
- **PACKS** – TRIPLE PACK. Tres accesorios a precio de saldo **49 €**

# ZONA DE DESCARGA

La acción de la etapa dorada de la compañía SNK llega a Wii y Xbox 360. Mientras, Sony empieza a dar salida a sus títulos "autoproducidos" para PS3. Y por cierto, hay una lluvia de actualizaciones para los juegos de Sony y Microsoft.

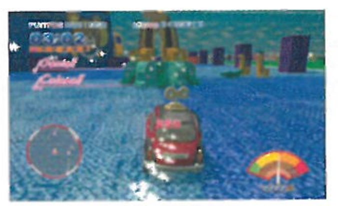
## CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

| | PlayStation 3 | Xbox 360 | Wii |
|---|---|---|---|
| 1- CONECTARSE A INTERNET | ■ Necesitáis una conexión de banda ancha a Internet. No hay que pagar a Sony nada por usar PlayStation 3 online. La consola se conecta por Wi-Fi o a través de un cable ethernet. | ■ Hay que tener una conexión de banda ancha a Internet. Podéis conectaros con ella con cable ethernet o con un adaptador Wi-Fi que se vende aparte. Luego, elegid entre la cuenta Xbox Live Silver (gratuita, pero con acceso restringido a algunos contenidos) o Gold (con pleno acceso a contenidos, pero vale 5 euros al mes). Para pagar la modalidad Gold, pinchad en "Conectarse a Xbox Live" e introducid el número de vuestra tarjeta de crédito. | ■ Hay que tener conexión de banda ancha a Internet. Nos conectamos por Wi-Fi o con un adaptador LAN que se vende aparte. Nintendo no cobra nada por acceder al contenido online de su consola. |
| 2- CARGAR EL MONEDERO | ■ Para comprar online desde la consola, hay que tener dinero en el "monedero virtual" de PS3. Para añadir dinero, pinchad en el icono de vuestro perfil (a la derecha del menú principal) y presionad Triángulo. Entre las diferentes opciones, hay una de gestión de nuestro perfil. En esa pantalla podéis añadir entre 5 y 100 euros a vuestra cuenta introduciendo el número de vuestra tarjeta de crédito. | ■ Para comprar necesitáis Microsoft Points, una especie de moneda virtual. Pagáis una cantidad de euros que son canjeados por Microsoft Points. Para agregar esos puntos pinchad en la pestaña de Bazar. Elegid algún producto y pulsad X para agregar Microsoft Points. A continuación introducid el número de vuestra tarjeta de crédito o el código de una tarjeta prepago que se adquiere en tiendas. 500 Microsoft Points valen 6 euros. | ■ Para comprar juegos o programas necesitáis adquirir Wii Points, la moneda virtual de la consola. Para agregar Wii Points, pinchad en Canal Tienda Wii. Desde su menú principal, pinchad en "Agregar Wii Points". Podéis pagar introduciendo el número de vuestra tarjeta de crédito o el código de una tarjeta prepago que se vende en tiendas. 1000 Wii Points valen 10 euros. |
| 3- COMPRAR | ■ Desde PlayStation Store, seleccionad la pestaña que os interese (juegos, vídeos o demostraciones). A continuación, elegid el producto y la consola os pedirá que confirméis la descarga. Los vídeos y las demostraciones son gratis. Los juegos oscilan entre los 5 y los 10 euros. | ■ Pinchad en la opción Bazar Xbox Live. Una vez ahí, seleccionad el contenido que queréis bajar (juegos o vídeos) y elegid un producto. Si no tenéis Microsoft Points, volved al paso anterior. Los vídeos suelen ser gratuitos y el precio de los juegos oscila entre los 400 y los 1200 Microsoft Points. | ■ Desde el Canal Tienda Wii, elegid entre Consola Virtual (donde están los juegos) o Programas. En Consola Virtual, mirad la lista de juegos. Pinchad en el botón Descarga y esperad a que el juego acabe de bajar. Los juegos valen entre 500 y 1000 Wii Points (también podéis regalarlos a un amigo). Por ahora, todos los programas son gratuitos. |
| 4- JUGAR | ■ Cuando el juego termine de descargarse podréis usarlo desde la misma columna que se usa para los juegos de disco. Si es un vídeo, tendréis que pinchar en la columna Vídeos. | ■ Para jugar a un juego descargado, pinchad en la pestaña Juegos y luego en Xbox Live Arcade. Si es una demo, pinchad en "Demostraciones y Mucho Más". Si es un vídeo, pinchad en Multimedia y elegid el apartado Vídeos. | ■ Una vez haya bajado el juego, aparecerá como un nuevo canal en el menú principal de la consola. Recordad que los juegos de Nintendo 64 y los de Super Nintendo suelen requerir un Mando Clásico de Wii o uno de GameCube para jugar. |

## PLAYSTATION 3

### Juegos





#### Toy Home

■ Compañía: Sony ■ Género: Velocidad ■ Jugadores: 1 ó 2 ■ Precio: 7,99 €

Un desenfadado juego en el que corremos con nuestro coche de juguete por escenarios como la mesa de la cocina o un cuarto de juegos. Para maniobrar giramos el Sixaxis y ganamos puntos por derribar objetos. Incluye multijugador a pantalla partida y online.

■ Valoración: ★★★☆

**MÁS NOVEDADES**
- Hardcore 4x4
- High Velocity Bowling
- N20
- Pain
- Riff: Everyday Shooter

**NUESTROS FAVORITOS**
1. Warhawk
2. Tekken D. Resurrection Online
3. Gran Turismo HD Concept
4. Super Puzzle Fighter HD Remix
5. Eye Create



**POPULOUS: BEGINN.**

■ Precio: 4,99 €

Un "simulador de dios" aparecido en PSone en 1999. Tutelamos la evolución de unas tribus.



**H. STAKES ON VEGAS**

■ Precio: 7,99 €

Si lo vuestro son los juegos de cartas, este título incluye 4 categorías de póker y se ambienta en un casino de Las Vegas. El precio es algo alto, eso sí.

### Otras descargas

**ACTUALIZACIONES Y DEMOS**



SNAKEBALL, uno de los juegos arcade más esperados de PS3, ya tiene una demo para que echéis las primeras partidas. «Warhawk» recibe el pack Omega Down (una nueva nave y un mapa) por 5,99 euros. Y «Motorstorm» acoge un pack más (y van...) llamado Double Track: dos circuitos desérticos por 4,99 euros.

**MULTIMEDIA**



DEVIL MAY CRY 4 se puede disfrutar a fondo con un nuevo tráiler. No os perdáis los adelantos de «Sega Rally» y «Bionic Commando», así como el anuncio de la peli «CJ7». ¡Y hay 4 nuevos temas de escritorio de Sony gratis!

# XBOX 360

## Juegos

### Metal Slug 3

■ **Comp.:** SNK-Playmore ■ **Género:** Acción ■ **Jug.:** 1 ó 2 ■ **Precio:** 800 MP

El que para muchos es el mejor capítulo de la saga llega a 360 con una versión de gráficos en alta definición. El resto, como siempre: disparos incesantes contra toda clase de enemigos (soldados, insectos o incluso zombis), varios vehículos y armas, y enormes jefes finales. Lo mejor son sin duda las partidas para dos jugadores simultáneos, ya que la dificultad es bastante alta, como de costumbre.

■ **Valoración:** ★★★☆



**▶MÁS NOVEDADES**

- Burnout 3: Takedown (Xbox Originals)
- Sensible World of Soccer
- TRON

**▶NUESTROS FAVORITOS**

1 Halo
2 Fatal Fury Special
3 Worms
4 Tomb Raider Anniversary
5 Castlevania S. of the Night



**ARKADIAN WARRIORS**

■ **Precio:** 800 MP
Un RPG de acción en el que nos convertimos en enormes animales. Hay que elegir entre una maga, un guerrero y un arquero. Es algo soso.



**OMEGA FIVE**

■ **Precio:** 800 MP
Un "shooter" de los de toda la vida, pero con un aspecto poligonal y unos enormes enemigos que impresionan. Engancha por aspecto y desarrollo.

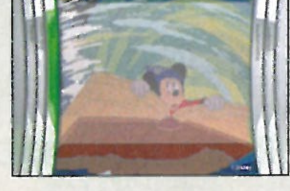
## Otras descargas

**▶ACTUALIZACIONES Y DEMOS**



**NUEVOS HÉROES PARA «NARUTO»:** por 500 MP podéis añadir a Chouji y Temari a vuestra lista de personajes del modo Lucha. También podéis descargar nuevos niveles para «Stranglehold» a 1200 MP, un precio bastante alto, la verdad. En cuanto a demos, ya podéis probar gratis **«The Club»**.

**▶MULTIMEDIA**



**LA PELI "FANTASIA"** sirve como inspiración para nuevos temas de escritorio (que valen 150 MP cada uno) e imágenes de jugador. Pero si lo que queréis ver son tráilers de juegos, mirad los dos vídeos de «Frontlines» o un adelanto del genial «Raiden Fighters Aces», que llegará pronto a Arcade.

# Wii

## Juegos

### Top Hunter

■ **Consola:** Neo-Geo (900 Wii Points) ■ **Compañía:** SNK ■ **Género:** Acción ■ **Jugadores:** 1 ó 2

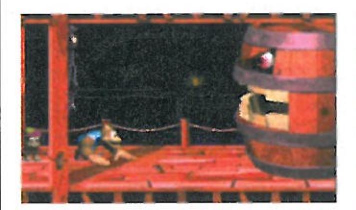
En la época en que los «Metal Slug» estaban de moda, apareció este juego de desarrollo similar: avanzar a la carrera por los escenarios mientras disparamos a mansalva. El desarrollo es algo soso en comparación con otros títulos, pero los detalladísimos gráficos y el uso de algunos vehículos lo convierten en uno de los pocos clásicos del género que tuvo Neo-Geo.





■ **Valoración:** ★★☆☆







### Donkey Kong Country 3

■ **Consola:** Super Nintendo (800 Wii Points) ■ **Compañía:** Nintendo / Rare
■ **Género:** Plataformas ■ **Jugadores:** 1 ó 2

El último capítulo de la serie en la SNES fue para muchos el mejor (nosotros le dimos un 99). Esta vez los protagonistas son Dixie y Kiddie (uno pone la fuerza bruta y otra la agilidad). 5 personajes de apoyo, 9 mundos (uno de ellos oculto), los mejores gráficos que dio la consola y una jugabilidad de lujo. ■ **Valoración:** ★★★★

**▶MÁS NOVEDADES**

- Alien Storm (Mega Drive)
- Blades of Steel (NES)
- Harvest Moon (SNES)
- Megaman 2 (NES)
- Star Tropics (NES)

**▶NUESTROS FAVORITOS**

1 Zelda Ocarina of Time (N64)
2 Super Mario 64 (N64)
3 The King of Fighters 94 (NG)
4 Super Metroid (SNES)
5 Streets of Rage II (MD)



**MONSTER LAIR**

■ **Precio:** 600 Wii Points
En este juego de Turbografx controlamos a Wonder Boy en fases de "autoscroll" usando montones de rayos. Los jefes son muy vistosos.



**SKATE OR DIE**

■ **Precio:** 500 Wii Points
El "abuelo" de los «Tony Hawk» proponía superar diversas pruebas de skate: piruetas, carreras... Hoy en día es simple, pero sus pruebas son todo un reto.

PRIMERA PARTE

# DEVIL MAY CRY 4



Dos héroes de leyenda están a punto de enfrentarse en el juego de acción y aventura más endiablado de nueva generación. ¿Nero o Dante? La elección es vuestra.

## CONSEJOS PREVIOS

1 **Las secuencias de vídeo** explican con gran espectacularidad las razones que llevan a Nero y Dante a su relación de amor/odio. Prestad mucha atención si queréis enteraros bien de la historia. Su gran calidad bien lo merece.

2 **Explorad cada zona** con atención. Hay un gran número de gemas y misiones secretas repartidas en cada nivel. Moved la cámara o emplead el doble salto para ello.

3 **La estatuas de Divinidad** permiten comprar objetos a cambio de gemas y adquirir destrezas por Almas Orgullosas. Suelen estar presentes antes de un enfrentamiento importante, así que equipaos bien.

4 **Aunque el desarrollo es bastante lineal,** algunas fases necesitarán de una rápida consulta al mapa para no perderos. Está disponible a través del menú de pausa. Un poco más pequeño lo tenéis en la parte inferior derecha de la pantalla.

5 **Los jefes finales** disponen de un patrón de ataque que se repite. Tened paciencia y estudiadlos bien antes de atacar.

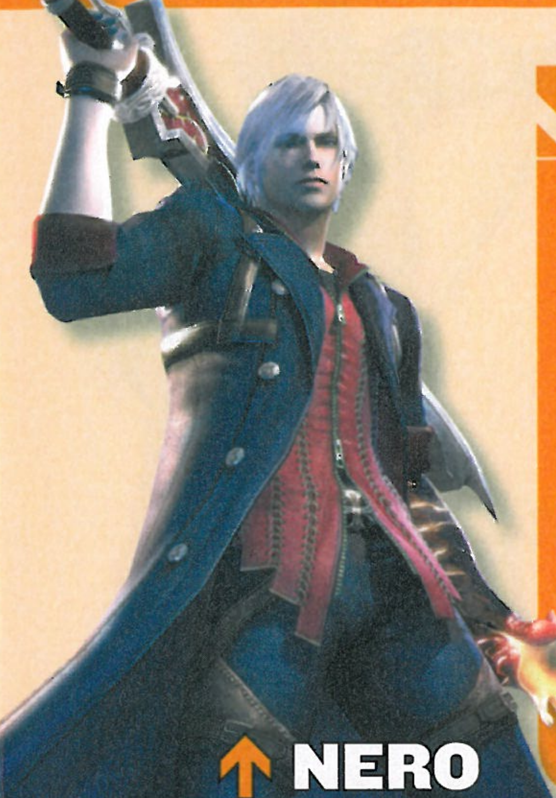
6 **Aprender a manejar** a Nero y Dante es más efectivo que aporrear botones. Os permitirá obtener mejores puntuaciones y efectuar combos brutales.

**LA NUEVA ENTREGA DE ESTE JUEGO DE ACCIÓN** "cazademonios" llega con algunas novedades respecto a sus predecesores. **La aventura está llena de giros argumentales que, en el ecuador del juego, significará un cambio de personaje.** Comenzamos como Nero, un extraño joven que alberga en su interior el poder del inframundo. La aparición de Dante y el asesinato de uno de los miembros de la Orden de la Espada marca el inicio de un periplo que nos enfrentará con el hijo de Sparda. Más tarde pasaremos a controlarle, con las mismas habilidades con las que ya contaba en «Devil May Cry 3» (estilo de lucha incluido). **Los combates son la espina dorsal del juego,** y dominar la espada, habilidades y pistolas de ambos personajes será clave para conseguir puntuaciones altas en cada misión. **Cada protagonista cuenta con un mayor peso en el dominio de determinadas armas.** De este modo, Nero es muy hábil con la espada y su brazo Devil Bringer, lo que le permite efectuar combos sorprendentes con una facilidad pasmosa. Dante cuenta con un manejo más completo (dispone de 4 estilos de ataque distintos), pero también más exigente. El uso de la pistola es mucho más recurrente en su caso, pero ambos podrán invocar el poder infernal que corre por sus venas para hacerles más poderosos.

## Acción, puzles y plataformas

No solo de acción viven los cazademonios. **«Devil May Cry 4» cuenta con ciertas dosis de plataformas** (el Devil Bringer de Nero da mucho juego) **y algunos rompecabezas** que exigirán un poco más de atención. La exploración también es otro de los elementos importantes, ya que **con un buen uso de la cámara (cuando podamos manejarla) y observación llegaremos hasta gemas ocultas y misiones secretas,** de las que os hablaremos en el próximo número.

La clave de «Devil May Cry 4» está en saber resolver los combates y puzles de manera rápida y eficaz para conseguir una puntuación elevada al final de la misión. De este modo conseguiremos nuevas destrezas. **Entrenar mucho y aprender a controlar a Nero y Dante es imprescindible** para que el estilo de combate llegue a ser el de un auténtico experto, más allá de aporrear botones sin parar. Las combinaciones entre la espada, las pistolas y las habilidades especiales serán mucho más espectaculares y eficaces. A continuación os vamos a enseñar cómo utilizarlas.



## ↑ NERO

### LA ESPADA RED QUEEN

## Una buena ración de acero

Es una espada mecánica con un potente sistema de inyección, que rocía la hoja con un carburante que permite lanzar ataques más potentes. Sus complejos mecanismos implican que sólo Nero sea capaz de utilizarla.



**HIGH ROLLER:** Impulsa con fuerza al enemigo hacia el aire.



**STREAK:** Una mortal y potente estocada hacia adelante.



**COMBOS A, B, C Y D:** Sablazos para muchos enemigos a la vez.



**SPLIT:** En el aire, un sablazo que parte al enemigo por la mitad.



**EXCEED:** Activa el sistema de combustión. Más potencia.

### LA PISTOLA BLUE ROSE

## Disparo preciso

Se trata de un revólver único, fabricado por el propio Nero, que cuenta con dos cañones para disparar dos balas casi al mismo tiempo. Se puede combinar con la espada para disparar a los demonios desde el suelo, el aire, etc.



**DISPARO CARGADO:** La Blue Rose cuenta con tres niveles de potencia. Normal y Cargado 1 y 2.

### OTRAS HABILIDADES

## Más movimientos

Las habilidades y destrezas de Nero irán aumentando a lo largo de sus misiones, gracias a los objetos Clave y a las destrezas que irá aprendiendo. Además del uso de la pistola, espada y poder Yamato, hay más habilidades que se pueden controlar para efectuar combos y ataques mortíferos.



**QUIEBROS:** Evita un ataque enemigo rodando lateralmente, hacia delante o hacia atrás. ¡Contraatacad después!



**SALTOS:** Están los dobles que permiten acceder a zonas altas y el salto con patada al final de un combo, demoledor en ataque.

### EL BRAZO DEVIL BRINGER

## ¡Vaya biceps!

Esta extremidad es sin duda uno de los elementos más revolucionarios de todo el juego. Utilizadlo para combatir, subir plataformas, resolver puzles o encontrar tesoros. Fijad vuestro objetivo y el brazo hará el resto.



**HELL BOUND:** Utilizad los Grim Grip para desplazaros de un sitio a otro.



**BUSTER:** Tras atrapar a un enemigo, hacedlo añicos o lanzadlo lejos.



**SNATCH:** Atrapa a un enemigo que se encuentre alejado de vosotros.

### LA ESPADA YAMATO

## Desde el infierno

Esta espada está dotada con un gran poder mágico que da rienda suelta al poder que Nero lleva dentro. Al activarla, todos los ataques aumentará de potencia, aunque hay que prestar mucha atención a su barra de energía.



**DEVIL TRIGGER:** Podemos liberarlo temporalmente.



## LA ESPADA REBELLION

### La potencia de Sparda

Se trata de un recuerdo que recibió de su padre. Esta larga hoja mágica es la manifestación física del poder de Dante y dispone de diversos niveles de potencia que la hacen aún más poderosa. Se puede combinar con las pistolas E&I y Coyote A para efectuar diversos combos.



**HIGH TIME:** Sirve para lanzar a un enemigo hacia las nubes y, si dejáis presionado el botón de Rebellion, vais vosotros con él.



**STINGER:** Atraviesa a un enemigo con un golpe que lo pone directamente en órbita. Ideal para ataques frontales.

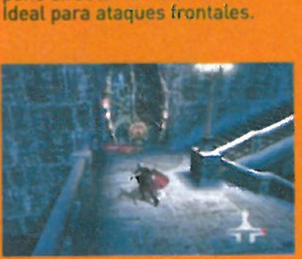


**COMBOS:** Hay dos niveles (A y B) que permiten atacar por delante y detrás. También se pueden utilizar con salto (Helm Breaker).



**MILLION STAB:** Un cegador torbellino de puñaladas que genera un impulso suficiente como para hacerlo retroceder.





**ROUND TRIP:** Rebellion es lanzada contra un enemigo para clavársela. Para recuperarla hay que pulsar de nuevo espada.

DANTE ↑

## LOS CUATRO ESTILOS

### Un tío con clase

Ya los habíamos visto en «Devil May Cry 3», pero ahora regresan con más fuerza que nunca. Con la cruceta podréis intercambiarlos en cualquier momento, según las necesidades de cada combate. Requieren práctica para dominarlos.



**TRICKSTER:** Se trata de habilidades avanzadas que son muy útiles a la hora de esquivar y desplazarse de manera no convencional.



**SWORDSMASTER:** Da técnicas extra con las armas cuerpo a cuerpo, potenciando nuestra habilidad de combate con la espada.



**GUNSLINGER:** Exactamente igual que "Swordsmaster", pero con nuestras queridas pistolas. Nos permite disparar en dos direcciones.



**ROYALGUARD:** Ideal para bloquear ataques enemigos o minimizar el daño que nos hayan infringido. No es el más útil, pero bueno...

## EL PODER DE GILGAMESH

### La fuerza bruta

Este arma está hecha de un metal infernal que absorbe la materia orgánica y la transforma en acero. Dejará estupefactos a los enemigos por su fuerza bruta. Al activarla, no hay arte marcial que pueda asemejarse a su potencia.



**COMBO:** Con dos niveles de potencia (A y B), esta combinación de patadas es de lo más efectiva.



**¡SHOCK!:** O su evolución "Shocking" dan un puñetazo en el suelo que genera una onda.

## LAS PISTOLAS (EBORY & IVORY/COYOTE A)

### A balazo limpio

Las primeras son las preferidas de Dante para abrirse paso entre los demonios, mientras que Coyote dispara perdigonazos. Las dos han sido modificadas para combatir contra enemigos infernales.



**DISPAROS:** E&I permite desenfundar rápidamente, mientras coyote es más lenta.

# Paso a paso

**Una batalla apoteósica está a punto de librarse en vuestras consolas. Humanos y demonios enfrentados por el poder absoluto. Nero, un joven con misteriosos poderes, da comienzo a esta épica aventura. Estos son los pasos que debéis seguir en las diez primeras misiones.**



1 ESTE TUTORIAL ES EL APERITIVO que sirve como excusa perfecta para aprender las habilidades básicas de Nero. ¡Practicad!



2 LOS PODERES DE DANTE dejarán a la altura del betún a nuestro personaje. Ya tendréis oportunidad de buscar la revancha.


3


4


5


6

Antes de comenzar a jugar debéis seleccionar el nivel de dificultad. Si esta es vuestra primera toma de contacto con el universo de «Devil May Cry» os recomendamos el modo "Humano". Sólo los más expertos estarán a la altura de la clase "Cazademonios", un verdadero reto para los amantes del juego.

## MISIÓN 1

### DIOS LOS CRÍA Y ELLOS SE JUNTAN

Familiarizarse con los movimientos y ataques de Nero es el principal objetivo de este breve capítulo introductorio. En la espectacular secuencia de vídeo inicial os daréis cuenta de que el verdadero espíritu que impulsa a este arrogante joven y a su atormentada existencia es el amor que siente por Kyrie, hermana de Credo. La aparición de Dante (llamado por el momento "asesino misterioso") pone en alerta a la congregación que lucha contra el inframundo, reunidos en el Teatro de la Ópera para planear el fin de los demonios. A modo de tutorial emprenderéis una vibrante batalla contra el carismático cazademonios, hijo de Sparda. Aquí **repartiréis vuestros primeros sablazos (1), haréis uso de la poderosa pistola Blue Rose (2)** y hará acto de presencia ese brutal brazo demoníaco que Nero esconde avergonzado, el Devil Bringer. **Seguid las combinaciones que se muestran en pantalla (3)** y el combate habrá terminado en pocos minutos. Eso sí, por el momento... Dar caza al "asesino misterioso" (su Eminencia Sanctus ha sido su primera víctima) se convertirá a partir de ahora en vuestra misión principal.

## MISIÓN 2

### LA PORTE DE L'ENFER

Los demonios han comenzado a invadir la ciudad. Algo extraño está sucediendo y vuestros pasos deben dirigirse al lugar donde ha escapado Dante: el castillo Fortuna. Los testigos aseguran que el asesino misterioso se encuentra allí. Antes debéis limpiar la urbe de tanta basura infernal. Las calles están infectadas de Scarecrows (Pierna). Una buena táctica para acabar con ellos es agarrarlos con el Devil Bringer o utilizar los movimientos Streak y High Roller, sin duda los golpes más potentes de Nero. **Tras salir del Teatro de la Ópera os esperarán unos cuantos enemigos en la plaza (4).** Eliminadlos y destruid después los bancos y demás elementos del escenario para conseguir gemas.

Dirigíos hacia la puerta que os llevará hasta el almacén. Aquí debéis practicar el doble salto para llegar hasta los tejados. Tres Scarecrows (Pierna) sellan la primera Puerta Sagrada Roja del juego. Tras acabar con ellos y pasar por la terraza os encontraréis en el interior de una catedral. Aquí conseguiréis vuestro primer objeto clave: **La Herencia Maligna.** Este os permitirá activar el Hell Bound, indispensable para utilizar vuestro brazo como gancho y ascender por las alturas. Eso sí, **solo estará disponible en los sellos azules presentes en cada nivel (5).**

De vuelta al tejado disputaréis un par más de enfrentamientos antes de entrar en el distrito residencial, corazón de la ciudad. Una vez lleguéis a Puerto Caerula tendréis que activar el puente levadizo que os separa de Castillo Fortuna. Para ello, id hacia el extremo opuesto del escenario. Os espera un sello azul donde podréis utilizar el Hell Bound. Un poco más adelante se encuentra el almacén donde está el mecanismo que activa el puente. Tras eliminar unos cuantos Scarecrows (Pierna) podréis cruzar y llegar a la primera zona de minería, pantalla previa al combate final de este episodio, que se desarrolla en las colinas Ferrums. Con estos consejos podréis hacer añicos a Berial, bestia de fuego que permanecía dormida desde hace más de 2000 años: evitad sus embestidas y espadazos con quiebros y dobles saltos. **A la hora de atacar, buscad siempre su espalda (6),** desde la que tendréis menos problemas para encadenar combos. Para avanzar más rápido hasta la bestia podéis utilizar ▶▶



7 LAS HABILIDADES DEL HELL BOUND os permiten subir y engancharos en zonas elevadas. Es de lo más útil de todo el juego.



8 LOS CABALLEROS ALADOS disponen de una armadura a prueba de golpes. Atacad el escudo primero y cogedlos después.


9


10


11


12

## PUNTOS CLAVE

### JEFE FINAL: Bael







**ESTE GIGANTESCO SAPO** es otro de los demonios que han cruzado las puertas del Infierno para amenazar la raza humana. Sus dos antenas en forma de mujer son uno de sus puntos débiles, y debéis arremeter contra ellas cuando tengáis ocasión. Emplead los quiebros y el doble salto para evitar los bloques de hielo y lengüetazos que arremete a su paso. Como siempre, el uso de Hell Bound para acercarse y atacar con la espada es crucial, así que ya sabéis qué táctica tenéis que repetir. A ambos lados del patio tenéis columnas que albergan gemas verdes curativas.

▸▸ la técnica Hell Bound, que apuntará directamente a la cabeza de la criatura. Aprovechad los momentos en los que el monstruo se sienta aturdido para saltar y repartir espadazos sin piedad. Siguiendo estos pasos, Berial será derrotada en un abrir y cerrar de ojos.

## MISIÓN 3

### EL ALA BLANCA

Registrar la Fortaleza de cabo a rabo es la tarea principal en esta misión. Antes de llegar al castillo tendréis que pasar por una zona minera donde **el Devil Bringer os permitirá subir hasta alcanzar las colinas nevadas (7).** Scarecrows (Pierna) intentarán cerraros el paso. Ya sabéis que hacer para acabar con ellos. Una vez llegado al puente que os separa del castillo este se derrumbará y tendréis que enfrentaros a un nuevo enemigo: Frost, un caballero alado que se protege con un escudo de hielo. **Utilizad la espada y los Buster para romper las barreras y agarrar a la criatura (8).** Este primer subdiablo alado será el más duro de roer (entre los de su especie) de todos los que aparecerán a lo largo del juego, así que no dudéis en romper las columnas de hielo que os rodean para conseguir gemas verdes y recuperar energía. Una vez derrotado, tendréis vía libre para cruzar el puente que os separa hasta la fortaleza. Eso sí, allí os espera una sorpresa en forma de una misteriosa mujer cazademonios, al parecer relacionada con la aparición de Dante. En el interior del castillo y en pleno Hall, observad que hay un ataúd azul que no se puede romper o manipular. Lo mismo ocurre con una extraña "columna" que os pedirá "Ánima Mercurio". Dirigíos a la parte superior de la estancia. Hay dos puertas: una os llevará hasta el comedor, donde por el momento no podéis avanzar (bolas de fuego bloquean el pasillo) y la otra da acceso a un largo corredor que rodea el hall principal. Allí hay otro puzzle donde deben ir alineadas cuatro estatuas. Por el momento no lo podréis resolver.

Siguiendo hasta el final encontraréis una salida que os llevará al ala este. Acabad con los Scarecrows (Pierna) de la Sala de Torturas que dan paso al patio central y exteriores del castillo. Tendréis que utilizar el Hell Bound para ir de un lado a otro en la primera estancia. Pasadas las Cascadas Foris localizaréis la galería que da paso a la Biblioteca. **Allí os esperan más Frosts (un total de cuatro) (9)** que tendréis que derrotar siguiendo la táctica que hemos descrito anteriormente. Cuando hayáis acabado con ellos recogeréis el objeto clave **"Ánima Mercurio"**. ¡Es el momento de que cobren vida las Gyro Blades del castillo!

## MISIÓN 4

### A SANGRE FRÍA

Básicamente, la clave del nivel es utilizar los poderes recién adquiridos para dar vida a las Gyro Blades repartidas por las estancias y llevarlas hasta el pasillo que rodea el hall. Una vez allí hay que alinearlas. **Hay dos formas de moverlas: con un Buster se desplazarán poco a poco, mientras que si le dais una fuerte estocada las cuchillas con las que van equipadas comenzarán a girar (10),** lo que os permitirá que avancen más distancia, más deprisa y eliminando a los enemigos de por medio. En el comedor **debéis utilizar el Gyro Blade como escudo de fuego (11)** para llegar a la habitación donde se encuentra la última estatua a formar. Activad la puerta azul a base de espadazos para que la puerta levadiza se abra y tengáis vía libre. Unos cuantos enemigos intentarán frenar vuestros pasos. Acabad con ellos. **Cuando todos los totems estén alineados (12),** la Puerta Sellada Azul desaparecerá y podréis salir al Patio Central, donde os espera el temido jefe final. Tras acabar con él (ver cuadro) seréis obsequiados con el objeto clave **"Cadáver de Rusalka"**, muy útil, ya que hace brillar el Devil Bringer en los puntos del escenario donde hay gemas escondidas, objetos especiales o misiones secretas. Se trata de






13 LAS CRIATURAS MEFISTO parecen mucho más peligrosas de lo que en realidad son. Transformadlas con vuestro brazo.



14 PARA MOVER LAS GYRO BLADES tan solo es necesario un golpe con el brazo y después una buena ración de espadazos. Cuidado que cortan.



15

16



17



18

un excelente aliado para conseguir el cien por cien en el juego con Nero. La exploración será a partir de ahora mucho más sencilla.

## MISIÓN 5
### TRISAGIÓN

Con el nuevo poder en el Devil Bringer es hora de probar sus habilidades en los alrededores del castillo. El cementerio será vuestro primer lugar, y allí os espera un nuevo enemigo: Mefisto. **Este ser oscuro alberga en su interior una frágil criatura arácnida (13).** Para transformarlo basta con utilizar nuestro brazo contra él. Después, unos cuantos espadazos y disparos acabarán con él. Debéis subir hasta la parte superior y, tras enfrentaros con unos Frost, activar la puerta azul. **Ahora el Gyro Blade podrá atravesar el puente que se alza en la Sala de Torturas (14).** Recoged el **Talismán Angelical** y ascended por el pozo utilizando los impulsores rojos. Recoged las gemas escondidas a ambos lados del agujero.

Ahora ya podréis revisitar el hall de la fortaleza. Con ayuda del Talismán y el Gyro Blade de la estancia **descubriréis una entrada secreta justo detrás del gran lienzo de su Eminencia (15).** Algo se cuece en el interior del castillo y los miembros de la Orden de la Espada no quieren que nadie los descubra.

## MISIÓN 6
### RESURRECCIÓN

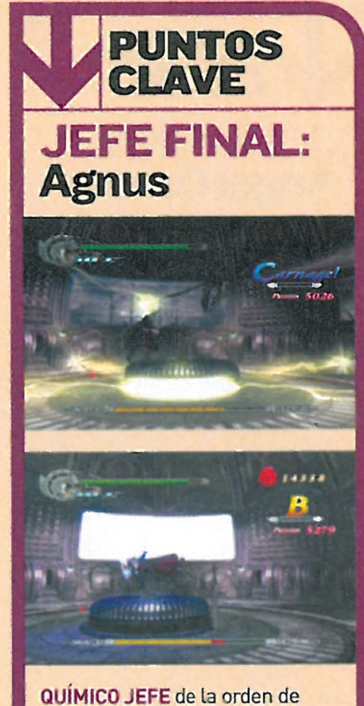
Las investigaciones de Agnus están a punto de ser desveladas. Comenzáis el nivel en la sala de acceso I + D, donde tres peligrosos Cutlass os cortarán el paso. Cuidado con este cruce de pez espada y demonio, ya que sus afiladas cuchillas son capaces de traspasar el suelo y atacaros por sorpresa. Una vez más, **Devil Bringer y vuestra espada serán las armas a utilizar (16).** Una misteriosa sala os espera después de derrotarlos. Aquí una escultura en forma de Dante reposa sobre un tablero con casillas de colores. No es más que un juego de mesa en el que **el dado central determina los pasos a dar por la estatua (17).** Una vez que la figura llegue al final del camino se abrirán todos los accesos, pero hasta entonces tenéis que tener en cuenta el código de colores que os indicamos a continuación:

1. **ROJO:** Calamidad = Enemigos
2. **AZUL:** Buena Suerte = Tesoros
3. **AMARILLO:** Cambio = Avanza una casilla
4. **BLANCO:** Sin efecto = No ocurre nada.

La velocidad del dado dependerá del arma que utilicemos: la espada menos y el Devil Bringer más. Una vez accedamos a la Sala de la Espada Demoníaca, Agnus intentará eliminarnos para continuar con "su plan". Escapar de la trampa que nos ha tendido no será difícil si seguís nuestros consejos (ver cuadro). Sin embargo, al final seréis sorprendidos por un fatídico suceso que no os dejará otra opción que sacar vuestro lado más oscuro. Nero se refugia en la fuerza infernal que le vio nacer para no sucumbir y poder cumplir su sueño de reencontrarse con Kyrie. Agnus huirá y el poder de la **espada Yamato** os acompañará desde este momento para dar más potencia a vuestros ataques.

Salid de la sala y activad la llave azul para que las Cascadas Foris paren y den lugar a un nuevo escenario a las afueras del castillo. Antes de llegar al patio central donde se encuentra tendréis que combatir contra unos cuantos Frost (caballeros alados) y dejar atrás las salas donde Agnus experimentaba con demonios y humanos. **Utilizad el poder del Cadáver de Rusalka para encontrar las gemas escondidas y misiones secretas de la sala (18).** Unos impulsores rojos os darán acceso al hall de la fortaleza y desde allí llegar al patio central es bastante sencillo. Atravesad el puente donde antes estaban las cascadas y preparaos para un vibrante paseo por el bosque. Dante aparecerá en la secuencia de vídeo final, burlándose de nuevo de vosotros. ▸▸

### PUNTOS CLAVE
## JEFE FINAL: Agnus



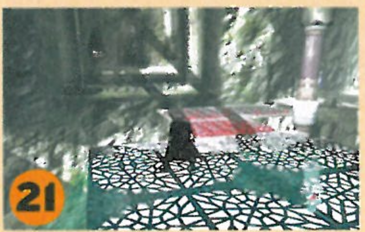

**QUÍMICO JEFE** de la orden de la Espada, puede manejar a su antojo tanto a Cutlass como a Gladius, que no dudará en utilizar como armas arrojadizas. El combate se desarrolla en la Sala de la Espada Demoníaca (Yamato), rodeada por TV y un espejo tras el que se refugia Agnus. Para hacer bajar la barra de energía de este, basta con que utilicéis el Devil Bringer para coger y arrojar a Cutlass contra el espejo. Evitad las espadas con rápidos quiebros, así como las corrientes energéticas en la plataforma central. ¡Unos cuantos golpes y asunto solucionado!



19 **LOS HUEVOS DEL BOSQUE** esconden gemas rojas y verdes que tenéis que recoger para comprar valiosos objetos después.



20 **LA IGLESIA EN RUINAS** esconde la entrada al Bosque Misterioso, uno de los puzles más complicados del juego. ¡Pan comido!



21



22



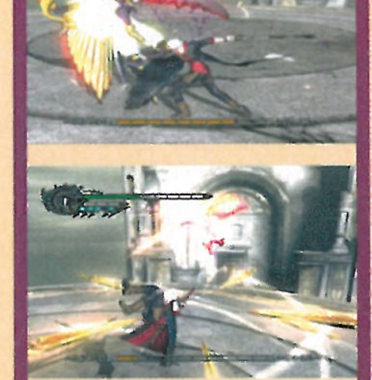
23



24

## PUNTOS CLAVE

### JEFE FINAL: Ángel Oscuro



**LA ORDEN DE LA ESPADA** se verá amenazada con nuestra presencia y no dudará en emplear todo cuanto está en su poder para frenarnos. El enfrentamiento contra esta "criatura" será bastante duro. Utilizad estrellas vitales para recuperar vida cuando lo necesitéis y seguid esta estrategia para infringir daños: emplead el Streak de la espada hasta romper el escudo y después id golpeando su armadura a base de mandobles. Las arremetidas que realizará deben ser contrarrestadas con quiebros. Al derrotarlo somos obsequiados con el Escudo Protector.

## MISIÓN 7

### LA VÍBORA

El Bosque de las Ruinas os separa del misterio que se esconde tras las órdenes de su Eminencia y la Orden de la Espada. Cruzarlo no será tarea fácil. **Aquí las gemas se encuentran escondidas en huevos (19)** a lo largo del escenario. Nada más comenzar, nutriros bien de tesoros y continuad hasta el Valle Ventisca. Os atacarán las criaturas que plagan este frondoso lugar: Chimeras y Chimeras Seed. Las primeras son sencillas de reducir a base de espadazos. Las segundas son parásitos que han infectado a un demonio, así que primero tendréis que desprenderos con la pistola del "chupón" y acabar después con la criatura.

Dos de las tres salidas del valle están bloqueadas por pesadas puertas, así que no tendréis otra opción que **subir hasta la iglesia y adentraros en sus aposentos (20)**. Justo en la entrada seréis atacados por Scarecrows (Brazo). Tras eliminarlos, no os olvidéis de recoger todas las gemas que hay en el interior de los huevos detrás del cristal. En un extremo hay un árbol que obstaculiza vuestro paso. Subid y activad la llave azul. **El puente está formado por plataformas que desaparecen (21)**, así que no tendréis mucho tiempo para cruzarlo. Tras él se encuentra el Valle de las Ruinas, que debe ser atravesado con el poder del Devil Bringer y su Hell Bound. Otra llave azul dará paso a otro puente. Cruzadlo y llegaréis al río Lapis. Si atravesáis el viaducto y seguís recto alcanzaréis la Plaza Anciana (donde debéis eliminar a unas cuantas Chimeras) y esta os lleva a un Gyro Blade que os permitirá romper las puertas del Valle Ventisca. El claro del bosque y su particular huésped os esperan.

El combate contra Equidna cuenta con una mecánica similar al del resto de jefes finales. Con el Devil Bringer podréis acceder a sus puntos débiles: **la cabeza cuando se transforme en flor y el huevo, del que escupirá Chimeras (22).** Intentad evitar sus rápidas embestidas con quiebros, así como las venenosas puntas con el doble salto. Una vez hayáis reducido su nivel de energía al mínimo, huirá por el portal infernal de donde había llegado, dejándoos acceso a un nuevo objeto clave: **la Fruta Sefirótica,** que os permitirá transformar en ceniza los árboles rojizos del camino.

## MISIÓN 8

### ACTO DE FE

Vuestro próximo objetivo será llegar hasta el arbol que hay en la iglesia del bosque, que **reaccionará ante la Fruta Sefirótica (23)** y os dejará paso a una nueva área. Acabad con los numerosos enemigos que se cruzarán hasta entonces por el camino. Ahora tendréis un pequeño puzle ante vosotros. El bosque misterioso sólo puede ser cruzado en una única dirección, que responde a los caminos que se encuentran al lado opuesto de la luz del sol. Este es el orden en el que tendréis que atravesar la intersección:

1. **ARRIBA**
2. **DERECHA**
3. **IZQUIERDA**

Si elegís la salida incorrecta tendréis que enfrentaros a unos cuantos enemigos (Mefistos, Faustos y otras criaturas) y empezar desde el principio del rompecabezas. Tras resolverlo y avanzar un poco **estaréis ante las puertas del Cuartel General de la Orden (24).** Las altas esferas os han seguido desde vuestro enfrentamiento con Agnus y no dudarán en eliminaros para evitar que alguien se entrometa en una investigación que pretende unir el mundo de los Humanos con el de los Demonios, sembrando el verdadero caos. Tras vuestro combate con el "Ángel Oscuro" (transformación de un personaje que no podemos desvelar), Agnus volverá a hacer acto de presencia, raptando a Kyrie y llevándosela a los aposentos del mismísimo Cuartel. ¡Tenéis que seguirle! ¡Rápido, daos prisa!


25 LOS ÁNGELES ALADOS son muy resistentes. Sus lanzas son de lo más dañinas. Destrozad sus escudos y agarradlos bien.


26 ESTE INTERRUPTOR ROJO activará los láser repartidos por el Cuartel General. Podréis atravesarlos con ayuda de la Llave de Crono.


27


28


29


30

# MISIÓN 9

## POR TI

Hay que encontrar a Kyrie e investigar el interior del Cuartel General, lugar donde Agnus la ha encerrado. En el puente que hay que cruzar antes de llegar a la nueva fortaleza, **debéis enfrentaros a 2 nuevas criaturas: Ángel Blanco y Ángel Alto (25),** los dos con características similares al Ángel Oscuro, jefe final del capítulo anterior. Su punto débil es el escudo así que ya sabéis donde debéis dirigir vuestros golpes. Una vez traspasada esta barrera, podréis agarrarlos y arrojarlos contra los demás. Alcanzado el interior del Cuartel, dirigíos hasta el final de la sala principal **para llegar hasta un interruptor rojo (26),** que no os dejará pasar por el puente levadizo pero sí activará unos láser en la entrada. Id hacia la Sala de Llaves y, tras eliminar unos cuantos Angeles Blancos (ya sabéis cómo), recoged la **Llave de Crono**, capaz de manipular el tiempo gracias al nuevo movimiento que adoptará vuestro Devil Bringer en los interruptores compatibles (Chrono Slicer). El primero de todos se encuentra en medio de la sala y al activarlo os permitirá atravesar los láser de la estancia y alcanzar una nueva habitación. Tras accionar la llave azul con vuestra espada, un ascensor se activará y os permitirá subir hacia lo alto del Cuartel. En él tendréis que enfrentaros a diferentes criaturas, pero nada nuevo de lo que hayáis combatido hasta el momento.

**Hay que atravesar dos zonas con ayuda del Chrono Slicer (27)** hasta alcanzar la sala de Agnus, donde Kyrie se encuentra presa. Preparaos bien, porque esta vez el químico loco no dejará que escapéis fácilmente. Reducirle será harto difícil, ya que **absorberá vuestra energía a poco que os descuidéis (28).** La clave está en lanzarle los cuchillos que le rodean e intentar acercarse lo máximo posible y agarrarle para hacer un buen combo que le reste gran parte de salud. Sin embargo, acabar con Agnus no pondrá fin al rapto de Kyrie ya que otro miembro de la Orden va a usarla para llevar los demoníacos planes hasta el final. Coged fuerzas, ya que ha llegado el momento de enfrentarse a lo más alto para rescatar a vuestra amada.

# MISIÓN 10

## ENVUELTO EN GLORIA

El árbol que entorpecía el camino en la entrada principal y el puente levadizo ya no son obstáculos. Debéis regresar y cruzar hasta llegar al otro extremo. Recorred el camino inverso que en el capítulo anterior y enfrentaos a varios Ángeles y Mefistos que entorpecen el camino. Las sorpresas llegarán alcanzada la nueva torre. **Atravesar los láser no será muy complicado gracias al Chrono Slicer (29).** Una gran cuchilla os espera en la próxima estancia. Haced que su velocidad decrezca con ayuda del nuevo poder y subid hasta alcanzar el camino opuesto, que da acceso a la Sala de Reuniones. Aquí **os enfrentaréis a unos cuantos ángeles (30)** que dejarán paso al enemigo final más parecido a vosotros de todo el juego: Dante. Vuestro ímpetu por salvar a Kyrie detendrá al cazademonios, quien no dudará en dejaros vía libre para intentar salvar a vuestra chica y acabar con el verdadero enemigo: su Eminencia. Muchas sorpresas os esperan a partir de este punto. No os perdáis el resto de la guía el mes que viene si queréis descubrirlas todas. Hasta entonces... ¡Que el demonio os acompañe! HC

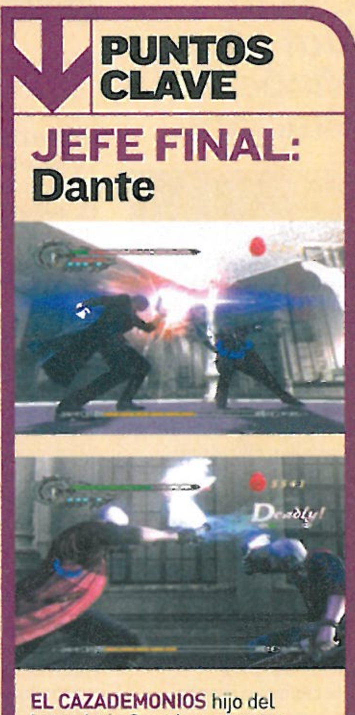
## EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- **LAS MISIONES DE DANTE,** diez niveles con el hijo de Sparda.
- **LAS MISIONES SECRETAS,** un reto para los más expertos.




## PUNTOS CLAVE

### JEFE FINAL: Dante




**EL CAZADEMONIOS** hijo del legendario Sparda es vuestro nuevo obstáculo para rescatar a Kyrie. También el más duro hasta ahora, ya que su altísima inteligencia hará que se comporte prácticamente como vosotros. Equipaos con una buena dosis de estrellas vitales y utilizad la siguiente técnica para derrotarle. Disparad las pistolas desde lo lejos e id acercándoos al mismo tiempo poco a poco hasta estar a una distancia prudencial que os permita agarrarlo o efectuar un duro Streak. Las pistolas son vuestro mejor aliado para defenderos. Mantened distancias.

# PLAYSTATION 3

## Assassin's Creed



**■ EVITAR LA PENALIZACIÓN**
Después de completar el juego podrás eliminar a cualquier personaje sin sufrir penalización por ello cuando vuelvas a jugar al modo historia (vale también en Xbox 360).

## Call of Duty 4: Modern Warfare

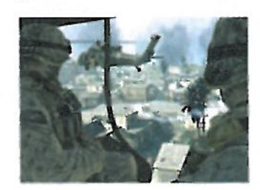


**■ MISIÓN TRAS LOS CRÉDITOS**
Completa el juego en cualquier dificultad y deja que pasen los créditos. Cuando se acaben, empieza otra misión, que se desarrolla en un avión similar al Air Force One, en el que deberás luchar contra los malos, salvar a los VIP y escapar en menos de 2 minutos.

**■ JUGAR EN EL MODO ARCADE**
Al igual que sucede con la misión del Air Force One, lo único que tienes que hacer para acceder al modo Arcade es completar el juego.

**■ TODAS LAS PIEZAS INTEL**
Para desbloquear los trucos no deberemos introducir contraseñas, sino adquirir las piezas Intel que del juego.

**JUEGO EN BLANCO Y NEGRO**
- Colecciona 2 piezas Intel.



**COLORES EN NEGATIVO**
- Colecciona 4 piezas Intel.
**SUPER CONTRASTE**
- Colecciona 6 piezas Intel.
**EL JUEGO SERÁ COMO UNA PELÍCULA MUDA ANTIGUA**
- Colecciona 8 piezas Intel.
**LAS GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN TENDRÁN EL PODER DESTRUCTIVO DE CINCO GRANADAS**
- Colecciona 10 piezas Intel.
**LOS ENEMIGOS EXPLOTAN CUANDO DISPARAS**
- Colecciona 15 piezas Intel.
**VELOCIDAD DEL JUEGO AL 40 %**
- Colecciona 20 piezas Intel.
**MUNICIÓN INFINITA**
- Colecciona 30 piezas Intel.



**■ OBTENER EL MODO PRESTIGIO**
Para desbloquear el modo Prestigio, sólo disponible para multijugador, debes alcanzar el nivel 55 de experiencia.

## Conan

Además de estos trucos, sirven también para PS3 los que están en las páginas de Xbox 360. Lo único que hay que hacer es cambiar la X por el Cuadrado y la Y por el Triángulo.

**■ DESBLOQUEAR LA DIFICULTAD REY**
Para desbloquear la dificultad Rey, completa el juego una vez en dificultad Duro.



**■ CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS**
Los siguientes trucos, una vez desbloqueados, aparecerán en el menú de trucos.
**PODER ARMADURA**
- Completa el juego en dificultad Duro.
**INVULNERABILIDAD**
- Completa el juego en dificultad Rey.
**TODOS LOS MOVIMIENTOS**
- Completa el juego en dificultad Normal.
**CANCIÓN DE LA MUERTE**
- Completa el juego en dificultad Normal.

## NBA LIVE 2008

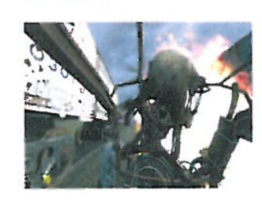
**■ CÓDIGOS DE ZAPATILLAS**
Ve a "Mi NBA Live", luego a "Extras EA Sports" y después a códigos NBA para introducir lo siguiente:
**23DN1PPOG4**
- Adidas Gil-Zero (Edición All-Star).
**FE454DFJCC**
- Adidas Tim Duncan Stealth (Edición All-Star).

## TRUCOS A LA CARTA

### Guitar Hero III

**Roberto Rodríguez (Valencia)**
**Lo primero de todo: Feliz Año amigos de Hobby Consolas. Espero que 2008 nos llegue cargado de grandes juegos y sorpresas. Yo, como siempre, me enteraré de todo por vuestra revista. Los "Reyes" me han traído la PS3 con el «Guitar Hero III» y quería saber si tenéis algún truco para conseguir jugar con todas las guitarras. Muchas gracias y un saludo.**
Hola Roberto, Feliz Año también para ti. Te podemos asegurar que 2008 será un gran año en cuanto a videojuegos y que nosotros te contaremos todo lo que necesitas saber. Sobre tu petición, aquí van unos consejos:
**GUITARRA "BAT"**
- Consigue 5 estrellas en todas las canciones en nivel fácil.
**BAJO "BEACH LIFE"**
- Completa el modo carrera cooperativo en nivel difícil.
**GUITARRA "DISTANT VISITOR"**
- Completa el modo carrera jugando en nivel experto.
**GUITARRA "EL JEFE"**
- Obtén 5 estrellas en todas las canciones en nivel experto.
**GUITARRA "JOLLY RODGER"**
- Consigue 5 estrellas en todas las canciones en nivel medio.
**GUITARRA "MOON SHOT"**
- Completa el modo carrera en fácil.
**GUITARRA "NEMESIS 13**
- Completa el modo carrera cooperativo en cualquier dificultad.
**GUITARRA "NEVERSOFT SKATEBOARD"**
- Consigue 5 estrellas en el modo carrera cooperativo en nivel experto.
**BAJO "PENDULAXE"**
- Completa el modo carrera cooperativo en nivel experto.
**GUITARRA "ROJIMO"**
- Completa el modo carrera en difícil.
**GUITARRA "SAINT GEORGE"**
- Completa el modo carrera en el nivel de dificultad medio.
**GUITARRA "TIKI"**
- Obtén 5 estrellas en todas las canciones en el nivel difícil.

## Half-Life 2: The Orange Box



**■ CONSEGUIR EXTRAS Y MEJORAS**
Introduce el código mientras juegas a «Half Life 2». Puedes hacerlo en cualquier momento y en cualquier nivel.
RECUPERA 25 PUNTOS DE VIDA:
**- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, X.**
RECUPERA LA MUNICIÓN PARA EL ARMA ACTUAL:
**- ▲, ●, X, ■, R1, ▲, ■, X, ●, R1.**

## Juiced 2. Hot Import Nights

**■ DESBLOQUEAR DESAFÍOS Y COCHES**
Introduce estos códigos en el laboratorio ADN.
**JWRS**
- Nissan Skyline R34 GT-R.
**KNOX**
- Ascari KZ1.
**GVDL**
- BMW Z4.
**YTHZ**
- Audi TT 1.8L Quattro.
**GVDL**
- BMW Z4 Roadster.
**RBSG**
- Holden Monaro.
**BSLU**
- Hyundai Coupe 2.7L V6.
**MRHC**
- Infiniti G35.
**MNCH**
- Frito-Lay Infiniti G35.
**KDTR**
- Koenigsegg CCX.



**DOPX**
- Mitsubishi Prototype X.
**PRGN**
- Nissan 350Z.
**WIKF**
- Saleen S7.
**FAMQ**
- Seat León Cupra R.

## Lego Star Wars: The Complete Saga

**■ PERSONAJES Y EXTRAS**
Ve a la barra en la cantina de Mos Eisley. En la selección de códigos, introduce estos trucos. Esto sólo desbloquea al personaje o extra. Después deberás comprarlo.
**INT729:**
- Interceptor.
**EVILR2:**
- Androide R2-Q5.
**HUT845:**

## ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es

- Transbordador Imperial.
**GIJ989:**
- IG88.
**PMN576:**
- General Grevious.



**CLZ738:**
- Forcejeo.
**AAB123:**
- Androide Tri-Fighter.
**BRJ437:**
- Disfraz.
**QRN714:**
- Capitán Tarpals.
**HHY697:**
- Jefe Nass.
**KLJ897:**
- Jango Fett.
**BDC866:**
- Androide buitre.
**NBN431:**
- Stormtrooper.

## Medal of Honor: Airborne

### CONSEGUIR TODAS LAS MEJORAS

Introduce estos códigos en un nivel sin poner la pausa. Habilitar un truco elimina la posibilidad de guardar tu progreso:
**PANTALLA DE CÓDIGOS:**
- Mantén apretado **L1** y **R1**, después pulsa ■, ●, ▲, X, X.
**MUNICIÓN ILIMITADA:**
- Tras introducir el código de la pantalla de trucos, suelta **R1** y **L1**, vuelve a pulsarlos y mantenlos apretados pientras presionas: ●, ●, ▲, ■, X, ▲.
**RESTAURA TU SALUD:**
- Tras introducir el código de la pantalla de trucos, suelta **R1** y **L1**, vuelve a pulsarlos y manténlos apretados pientras presionas: ▲, ■, ■, ▲, X, ●.

## Need for Speed: ProStreet

### TRUCOS EN EL MENÚ CARRERA

Selecciona "Introducir Códigos" en el menú carrera y mete las siguientes claves:
**CASHMONEY**
- 10.000 dólares más en tu cuenta.
**SAFETYNET**
- 5 Tickets de reparación.

## Ratchet & Clank: Armados hasta los dientes



### CONSEGUIR EXTRAS Y MEJORAS

Para desbloquear las mejoras ocultas del juego haz lo que se indica a continuación:
**MODO DESAFÍO**
- Completa el juego.
**RYNO IV**
- Obtén cada uno de los holo-mapas.
**RYNO 4EVER:**
- Juega en el modo desafío con la potencia de RYNO IV al máximo, y compra RYNO 4Ever a cualquier vendedor de armas por 50.000.000 bolts.

## The Eye of Judgment

### CONSEGUIR EL MODO OBJETIVO

Completa todas las mesas jugando contra la consola en dificultad Normal y utilizando la opción "Distribución Oficial". El modo objetivo será desbloqueado después de completar la mesa Árbitro. Aparecerán seis nuevos objetivos debajo de cada mesa temática cuando juegues contra la máquina.

### OBTENER NUEVAS CARTAS

Para desbloquear una nueva carta en este



modo, completa las siguientes tareas en el nivel de dificultad Normal y utilizando la opción "Distribución Oficial".
**CRUZADO DEL FUEGO**
- Gana sin utilizar cartas de hechizo.
**PRESA DE AGUA**
- Gana sin destruir ninguna criatura enemiga.
**EMPERADOR DE LA TIERRA**
- Gana sin que el oponente controle un campo individual.
**ENJAMBRE MADERA**
- Gana en diez rondas.
**AZOTE BIOLITH**
- Gana con cinco cuadrados Biolith ocupados.
**ÁRBITRO**
- Gana teniendo cinco criaturas del mismo elemento en la mesa.

## Tony Hawk's Proving Ground



### DESBLOQUEAR TODOS LOS NIVELES

Introduce estos códigos en la categoría de opciones del menú principal.
**THEPREZPARK**
- Desbloquea FDR.
**THELOCALPARK**
- Desbloquea Lansdowne.
**THEINDOORPARK**
- Desbloquea el museo del aire y el espacio.

### CONSEGUIR EXTRAS Y MEJORAS

En el menú principal, ve a opciones. Luego entra en la parte de trucos e introduce lo siguiente:
**STILLAINTFALLIN**
- Manual perfecto.
**AINTFALLIN**
- Barandilla perfecta.
**BOOYAH**
- Super comprobación.
**MYOPIC**
- Foco ilimitado.
**SUPERSLASHIN**
- Slash Grind ilimitado.
**FOREVERNAILED**
- 100% del Branck completado.



**THEMISSING**
- Patinador invisible.
**TINYTATER**
- Mini patinador.
**MAGICMAN**
- Sin patín.
**THEPREZPARK**
- Nivel FDR.
**THELOCALPARK**
- Nivel Lansdowne.
**THEINDOORPARK**
- Nivel del museo del aire y el espacio.
**OVERTHETOP**
- Todos los ítems de diversión.
**GIVEMESTUFF**
- Todos los ítems de "Crea Un Patinador".
**LETSGOSKATE**
- Todas las tablas.
**WATCHTHIS**
- Todas las películas del juego.
**SWEETSTUFF**
- Todos los ítems de la sala de accesorios.
**LAIDBACKLOUNGE**
- Todos los temas de la sala.
**IMGONNABUILD**
- Todas las piezas de construcción.
**TRIPPY**
- Todos los efectos del editor de vídeo.
**PUTEMONTOP**
- Todos los revestimientos del editor de vídeo.
**LOTSOFTRICKS**
- Todos los especiales disponibles.
**BEEFEDUP**
- Estatus lleno.
**NEEDSHELP**
- 50 puntos de habilidad extra.

### TODOS LOS PERSONAJES

En el menú principal, ve a opciones. Luego entra en el apartado de trucos e introduce los siguientes códigos:
**NOTADUDE**
- Juega como Mel.
**LOOKSSMELLY**
- Juega como Rube.
**MOVERS**
- Juega como Shayne.
**DAPPER**
- Juega como Spence.
**SHAKER**
- Juega como TV Producer.
**CRAZYBONEMAN**
- Juega como Boneman.
**MOREMILK**
- Juega como Bosco.
**NOTACAMERA**
- Juega como Cam.
**THECOOP**
- Juega como Cooper.
**SKETCHY**
- Juega como Eddie X.
**PILEDRIVER**
- Juega como El Patinador.
**FLYAWAY**
- Juega como Eric.
**RABBIES**
- Juega como Mad Dog.
**INTERGALACTIC**
- Juega como MCA.

## Uncharted



### DESBLOQUEAR VÍDEO

Ve a recompensas y dirígete a "Arte conceptual". Allí, presiona la combinación que te indicamos a continuación:
- **L2**, →, ↑, ■, ←, ▲, **R1** y ↓.

### CAMISETA DE BÉISBOL

Si quieres vestir de otra forma a Drake pulsa la siguiente combinación de botones:
- ←, →, ↓, ↑, ▲, **R1**, **L1** y para acabar, presiona el botón ■.

## TRUCOS DE LOS LECTORES




## Splinter Cell 4

¡Muy buenas, consolegas! Espero que Hobby se salga en este nuevo año y siga siendo la mejor revista de videojuegos. También espero que 2008 venga cargado de grandes títulos, pocos retrasos y muchas sorpresas agradables para los jugones. Os leo desde hace mucho tiempo pero ahora me he decidido a mandaros un trucos para «Splinter Cell 4» de PS3. Bueno, en realidad son dos trucos en uno, así que a ver si me mandáis también dos gorras (je, je). Un saludo.

### CONSEGUIR FINALES ALTERNATIVOS

Para desbloquear finales diferentes completa las tareas requeridas durante la misión final antes de desactivar la bomba:
**FINAL A (FINAL BUENO)**
- Obtén una confianza NSA por encima del 33 % y protege al menos 2 de los 3 objetivos.
**FINAL B (FINAL NORMAL)**
- Obtén una confianza NSA por debajo del 33 % y protege los 3 objetivos, o protege sólo uno y obtén una confianza NSA por encima del 33 %.
**FINAL C (FINAL MALO)**
- Destruye los tres objetivos o destruye dos y obtén una confianza NSA por debajo del 33 %.

### TIEMPO EXTENDIDO EN KINSHASA

Al final de este nivel, cuando puedas usar el rifle para disparar a Hamza Hishima, no lo elimines. Espera hasta que la grúa en la que estés situado caiga. Emile te gritará por dejar escapar a Hamza. Tu personaje apagará su radio y el tiempo del nivel se extenderá varios minutos.

**Juan Luis Merchán (e-mail)**

# Wii

## DBZ: Budokai Tenkaichi 3



**TODOS LOS PERSONAJES**

A continuación te indicamos cómo desbloquear a los personajes ocultos:

**ANDROIDE 8**
- Completa "Androide Afectivo" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.

**ARALE**
- Completa "Combate de ensueño: Goku Vs. Arale" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.

**BABIDI**
- Completa "Despedida del orgulloso guerrero" en la saga Buu de la Historia Dragón.

**CHI-CHI**
- Pide un deseo al dragón Shenron.

**CYBORG TAO**
- Obtén la victoria en el nivel 2 del torneo del otro mundo.



**DEVILMAN**
- Completa "Ayuda inesperada" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.

**DR. WHEELO**
- Completa "El más fuerte del mundo" en la saga especial de la Historia Dragón.

**FASHA**
- Obtén la victoria en el nivel 3 del Juego de Yamcha.

**GOHAN DEL FUTURO**
- Pide otro deseo a Shenron.

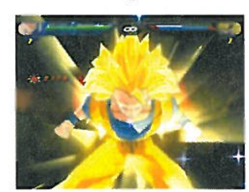
**GENERAL BLUE**
- Completa "Villa del Pingüino" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.

**GOKU GT**
- Completa "Monstruo inmortal" en la saga Dragon Ball GT de la Historia Dragón.

**REY COLD**
- Obtén la victoria en el nivel 3 de los Juegos de Cell.

**REY PICCOLO**
- Completa "Goku golpea otra vez" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.

**REY VEGETA**
- Completa "Batalla Galáctica" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.



**NAIL**
- Completa "Super Saiyan" en la saga de Freezer en la Historia Dragón.

**NAM**
- Completa "Ceiling Vs. Ground" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.

**NUEVO SHENRON**
- Completa "Guerrero solar de los 6.000 grados" en la saga Dragon Ball GT de la Historia Dragón.

**MÁQUINA PILA**
- Obtén la victoria en el nivel 2 del Gran Torneo Mundial de las Artes Marciales.

**SPOPOVICH**
- Gana en el nivel 3 del Torneo Mundial.

**TAMBOURINE**
- Completa "Goku Golpea de Nuevo" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.

## Endless Ocean

**NUEVA PISTA DE MÚSICA**

Después de haber estado en el Abismo por primera vez desbloquearás la canción "Benedictus (Hayley Westenra)". Ahora podrás seleccionar esta canción para reproducirla en futuras inmersiones.

**VER LOS CRÉDITOS**

Cuando es de día en el juego, siéntate en la silla de la tabla y mira al horizonte para ver una escena con los créditos del equipo de desarrollo.

## Lego Star Wars Complete Saga

**DESBLOQUEAR PERSONAJES EXTRA**

Cuando empiezas la partida estás en la Cantina Mos Eisley. Ve al bar y podrás seleccionar "INTRODUCIR CÓDIGO". Introduce los siguientes códigos para desbloquear algunos extras jugosos.

**EVILR2:**
- Androide r2-q5.

**CLZ738:**
- Forzar Salto.

**PMN576:**
- General Grevious.

**HUT845:**
- Trasbordador Imperial.

## Link's Crossbow Training

**ÁREAS SECRETAS ALTERNATIVAS**

Mientras juegas en un nivel de disparar al objetivo, quédate



en la torreta desde la que apuntas a los espantapájaros. Cuando encuentres uno, dispárale al torso 8 veces. La cabeza se le inflará y te permitirá que la dispares para obtener 1.000 puntos. Haz esto con los dos espantapájaros del nivel (el segundo sólo aparecerá si disparas al primero) y en lugar de ir a la tercera área por defecto serás dirigido a un área alternativa con más objetivos de oro.

## TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

### Los Simpson

Hola, en la revista del mes pasado publicasteis los trucos de «Los Simpson», uno de los mejores juego del año pasado, al menos para mí. Pero la cosa es que yo tengo algunos nuevos que me gustaría que todos los lectores de Hobby Consolas supieran. Todos se tienen que introducir en la sección de extras, y si lo hacéis bien sonará una música de confirmación. Un saludo para todos y a ver si me llega pronto esa gorra de regalo. Ahí van los trucos:

PODER INFINITO PARA TODOS LOS PERSONAJES
**+, ←, →, +, -, Z**

TODAS LAS CLICHÉS
**←, -, →, +, →, Z**

TODAS LAS SECUENCIAS
**-, ←, -, →, +, C**

**Carlos Jiménez-Espadafor (email)**

## Mario & Sonic en los JJ.OO.

**EVENTOS Y CIRCUITOS**

Obtendrás los siguientes desbloqueables completando los circuitos.

**CIRCUITO LUZ DE LUNA:**
- Queda primero en Mercurio, Venus, Júpiter y Saturno.

**4 X 100M RELEVOS:**
- Desbloquea el Circuito Luz de Luna.

**REMO INDIVIDUAL:**
- Desbloquea el Circuito Luz de Luna 2.

**CARRERA DE SUEÑOS:**
- Desbloquea el Circuito Luz de Luna 3.

**ARCO:**
- Desbloquea el Circuito Polvo de Estrellas.

**CLASE AVANZADA:**
- Queda primero en el Circuito Luz de Luna.

**CIRCUITO POLVO DE ESTRELLAS:**
- Queda primero en el Circuito Luz de Luna 2.

## Medal Of Honor Heroes 2

**RECOMPENSAS ESPECIALES**

Para conseguir las recompensas que se indican, deberás completar ciertos retos que te especificamos a continuación:

**PARTICIPANTE**
- Otorgada por completar el modo campaña en dificultad Verde.

**VETERANO**
- Otorgada por completar el modo campaña en dificultad Veterano.

**HEROÍSMO**
- Completa el modo campaña en dificultad Héroe.

**TIRADOR**
- Completa una misión con el 75 % de acierto.

**RESISTENCIA**
- Otorgada por completar una misión sin ser herido de gravedad.

**SUPERVIVIENTE VERDE**
- Otorgada por completar una misión en dificultad Verde sin morir.

**SUPERVIVIENTE VETERANO**
- Completa una misión en Veterano sin morir.

**SUPERVIVIENTE HÉROE**
- Otorgada por completar una misión en Héroe sin morir.

**COMBATE BÁSICO**
- Elimina a 100 soldados enemigos en el campo de batalla.



**COMBATE SEÑOR**
- Acaba con 250 soldados enemigos en el campo de batalla.

**COMBATE MAESTRO**
- Elimina 500 soldados enemigos en el campo de batalla.

**TIRADOR CERTERO**
- Te la conceden por lograr 100 disparos en la cabeza en el campo de



batalla.
**PISTOLA COMBATE**
- Otorgada por eliminar a 50 soldados enemigos con el Colt.45 o la pistola Lugar.
**SMG COMBATE**
- Otorgada por abatir a 250 soldados enemigos con el Thompson o ametralladoras MP40.
**LMG COMBATE**
- Acaba con 150 soldados enemigos con el BAR o ametralladoras ligeras STG44.
**RIFLE COMBATE**
- Otorgada por eliminar a 50 soldados enemigos con el M1 Garand o rifles Karabiner 98K.
**FRANCOTIRADOR COMBATE**
- Abate a 50 soldados enemigos con el rifle de largo alcance Gewehr o Springfield.
**ESCOPETA COMBATE**
- Otorgada por acabar con 50 soldados enemigos con la escopeta.



**MISIL COMBATE**
- Elimina a 25 soldados enemigos con el bazoka o el lanzamisiles Panzerschrek.
**GRANADA COMBATE**
- Otorgada por abatir a 25 soldados enemigos con las granadas.
**AMETRALLADORA COMBATE**
- Elimina a 50 soldados enemigos con la ametralladora MG42.

**RECOMPENSAS DEL MAPA**

Conseguirás recompensas en los mapas si haces lo que se indica a continuación en cada caso.
**ATAQUE EN LA PLAYA**
- Desembarca en la playa con los Rangers y penetra en las defensas.
**HUNDIR SUBMARINO ALEMÁN**
- Hunde a los tres submarinos alemanes en el área del puerto.
**DESTRUYE LAS PISTOLAS**
- Para proteger los bombarderos aliados es necesario abatir cinco baterías anti-aéreas.
**A TRAVÉS DE LAS ALCANTARILLAS**
- Los alemanes se han escondido bajo tierra. Sácalos de allí a la vez que intentas sobrevivir al bombardeo aliado.
**ASALTO AL MONASTERIO**
- Una figura clave ha situado una base



de operaciones en un monasterio remoto. Destruye las defensas y obtén toda la información que quieras.
**DESTRUIR TREN**
- Ábrete paso a través de los campos hasta la estación de tren. Todo lo que hay en ese tren es demasiado importante para dejarlo ir.
**DEMOLICIÓN DE LA BASE**
- Pon un final permanente al proyecto Further.

## Nights: Journey of Dreams

**DESBLOQUEABLES DEL FINAL**

Finaliza el juego en determinadas condiciones para desbloquear estos

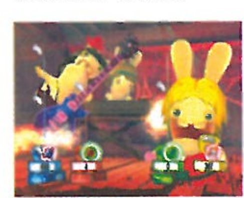


ítems. Estarán disponibles en el menú de Selección de Historia
**LIBRETA DE DIBUJOS**
- Completa la historia de Helen.
**SALA DE VÍDEO DE HELEN**
- Completa la historia de Helen con al menos rango C en todas las misiones.
**AUDIO ROOM**
- Completa la historia de Will.
**SALA DE VÍDEO DE WILL**
- Completa la historia de Will con al menos rango C en todas las misiones.

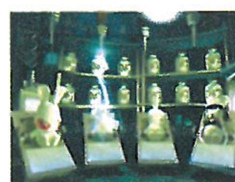
## Rayman Raving Rabbids 2

**TRAJES RABBID DESBLOQUEABLES**

Podemos desbloquear varios trajes obteniendo altas puntuaciones o acertando al conejo correcto en los minijuegos de disparar. Para desbloquearlos, realiza lo siguiente:
**TRAJE DE CRIADA FRANCESA**
- Obtén 12.000 Puntos en Pequeño Farmacéutico.
**ARMADURA HAZE**
- Dispara al conejo correcto en luchas de la Gran Ciudad.



**TRAJE DE DUMMY**
- Obtén 12.000 Puntos en Shopping Cart, Downhill.
**TRAJE INDIANA JONES**
- Obtén 12.000 Puntos en Rolling Stone.
**TRAJE RABBID ROJO DEL ESPACIO**
- Obtén 12.000 Puntos en Año de los Rabbids.
**UNIFORME RABBID MORADO DEL ESPACIO**
- Empiezas con el automáticamente.
**TRAJE BAILARÍN DE SOMBRERO DE FRUTAS**
- Dispara al conejo correcto en Año de los Rabbids.
**TRAJE LEONARDO DE LAS TORTUGAS NINJA**
- Obtén 12.000 puntos en Rabbids Usuales.



## Super Mario Galaxy

**CONSEGUIR ESCENARIOS EXTRAS**

En lugar de presionar A y B en el menú



principal del juego, antes de iniciar una partida presiona y mantén apretados 1 y 2 mientras pulsas A y B para acceder a dos escenarios adicionales.

**DESBLOQUEAR PERSONAJE OCULTO**

Obtén las 120 estrellas que necesitas en el juego. Devuelve a Rosalina al Observatorio del Cometa y solicita luchar contra Bowser otra vez. Deja acabar los créditos y recibirás un mensaje que dice que Luigi está ahora disponible como nuevo personaje.

**VIDAS EXTRA EN EL PLANETARIUM**

Hay varias vidas que te pueden venir muy bien dentro del propio Planetarium.
- Una está oculta en una caja, al lado del hangar donde está la



Champinave. Rompe la caja y la encontrarás en su interior.
- En la zona de la tercera bóveda, bordea la torre por debajo de las escaleras y llegarás directo hasta otra vida.
- La tercera está debajo del Planetarium, en una zona donde se mueve en círculo una plataforma de color. Para llegar hasta la vida necesitas usar la transformación en Mario Volador, que obtienes al avanzar bastante en el juego. Planea hasta esa zona y toca la vida para conseguirla.
- La cuarta está justo en la punta de la cúpula más alta. Por supuesto, has de llegar a ella usando la transformación en Mario Volador. Apróximate a ella y ya tienes una vida más para jugar.

**VENCER AL DOBLE DE MARIO**



Cuando tienes que competir contra tu doble azulado en los eventos que ocasiona el cometa, hay una cuenta de tres segundos justo antes de empezar carrera. En ese momento, mantén pulsado el botón A para que Mario se ponga en posición de salida. De este modo, al inicio de la carrera nuestro querido fontanero ganará un impulso extra que le vendrá muy bien para vencer a su malvado "hermano gemelo".

## Trauma Center Second Opinion



**DESBLOQUEAR LAS MISIONES X**

Completa una misión para poder jugarla con ambos doctores. Sólo tienes que seleccionarla en el menú.

**DESBLOQUEAR EL SEXTO EPISODIO**

Completa todas las operaciones en los cinco primeros episodios y pulsa Z en el menú.

## TRUCOS A LA CARTA

### Party Games

Oriol Bernat (e-mail)

**Hola chicos. Me llamo Oriol y soy el orgulloso propietario de una Wii. Desde que la tengo no he parado de jugar y cada día me divierte más. Creo que ha revolucionado la forma de entender los videojuegos y eso es importante. Os escribo para pediros algunos unos trucos para el juego "Game Party". Me lo paso muy bien con él y me gustaría saber si hay alguna manera de sacarle más provecho. Un abrazo para todos los lectores y también para vosotros.**

Hola Oriol, la verdad es que tienes razón: Wii ha abierto una brecha en el mundo de los videojuegos con su sensor de movimientos y con juegos sociales tan divertidos como este, que están consiguiendo ampliar el universo de jugadores de una manera increíble. Y hoy es tu día de suerte amigo, porque te podemos "soplar" algunos trucos para el título que nos pides. ¡Toma nota de ellos y que los disfrutes!

**NUEVOS PERSONAJES**
- Los puedes conseguir con 50 tickets.
**NUEVOS IMPLEMENTOS (DARDOS, COPAS, BOLAS, DISCOS)**
- Tienes que gastar 25 tickets en cada juego específico
**NUEVAS MESAS.**
- Para conseguirlas tienes que utililzar 50 tickets en cada juego específico.
**DARDOS BÉISBOL**
- Tienes que gastar 75 tickets en Dardos.
**TRIVIAL RELÁMPAGO**
- Será tuyo si gasas 25 tickets en Trivial.

# XBOX 360

## Beowulf



■ **CONSEGUIR TODOS LOS LOGROS**

Completa cada uno de los siguientes logros para obtener la puntuación asignada.

**COLECCIONISTA CARNAL (20)**
- Encuentra y colecciona todas las piezas de runas carnales.

**ACTO PRIMERO EN THANE COMPLETADO (20)**
- Completa el acto primero en dificultad Thane.

**ACTO SEGUNDO EN THANE COMPLETADO (20)**
- Completa el acto segundo en dificultad Thane.

**COLECCIONISTA HEROICO (20)**
- Encuentra y colecciona todas las piezas de runas heroicas.



**RECUERDO DE CARNICERÍA (20)**
- Elimina a 8 personas con una furia carnal.

**RECUERDO DE GLORIA (20)**
- Elimina a 8 enemigos con una tormenta heroica.

**GASSER MORAL (20)**
- Activa 38 veces la Tormenta Heroica.

**FUGA DE LA CÁRCEL (20)**
- Encuentra y rescata todos los prisioneros de Thane.

**EL EVASOR (20)**
- Evade al menos 88 veces.

**EL ASESINO (20)**
- Elimina a múltiples enemigos con un solo ataque en 28 ocasiones diferentes.

**FUERZA IMPRESIONANTE (20)**
- Utiliza los pilares para acabar con 8 enemigos.

**DESTRIPADOR DE BRAZOS (30)**
- Vence a Grendel.

**NUDILLOS DE HIERRO (30)**
- Acaba con 58 enemigos con tus propias manos.

**DAÑO COLATERAL (30)**
- Rompe 58 objetos diferentes.

**CORAZÓN DE DRAGÓN (30)**
- Vence al dragón.



**DESTROZA-OJOS (30)**
- Vence a la serpiente de mar.

**DESTROZA-CORAZONES (30)**
- Vence al lobo.

**ROMPE-HIELOS (30)**
- Vence a Hela.

**REY LEGENDARIO (30)**
- Alcanza el índice heroico máximo.

**ASESINO DE MONSTRUOS MÍTICO (30)**
- Alcanza el índice carnal máximo.

**REINANDO EN SANGRE (30)**
- Obtén todas las mejoras carnales.

**AUGE DEL REY (30)**
- Obtén todas las mejoras heroicas.

**EL INTOCABLE (30)**
- Bloquea al menos 58 ataques.

**ROBO DE ARMAS (30)**
- Roba un arma a 28 enemigos diferentes.

**ARMAS DE DECISIÓN (30)**
- Elimina al menos a un enemigo con cada uno de los tipos de arma disponibles.



**JUEGO COMPLETO EN THANE (50)**
- Completa el juego en dificultad Thane.

**COLECCIONISTA LEGENDARIO (50)**
- Encuentra todas las armas legendarias.

**COMPLETAR ACTO PRIMERO EN LEYENDA (60)**
- Completa el acto primero en dificultad Leyenda.

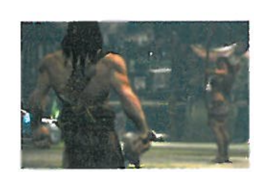
**COMPLETAR ACTO SEGUNDO EN LEYENDA (60)**
- Completa el acto segundo en dificultad Leyenda.

**LA CANCIÓN PERFECTA (60)**
- Realiza la canción de Grendel perfectamente.

**JUEGO COMPLETO EN LEYENDA (80)**
- Completa el juego en dificultad Leyenda.

## Conan

■ **DESBLOQUEAR EXTRAS Y MEJORAS**



Dentro del menú de desbloqueables, teclea las siguientes combinaciones de botones para conseguir lo que se indica en cada uno de los casos.

VARIACIÓN EN LOS GRABADOS 1
- ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, **X**, **Y**.

VARIACIÓN EN LOS GRABADOS 2
- ↑, ↓, ←, ←, **X**, **X**, **X**.

SUELO DE LA SALA DE CORTE: SERPIENTE DE MAR GIGANTE 1
- **L3**, **L3**, **Y**, **Y**, **X**, **R3**.

SUELO DE LA SALA DE CORTE: SERPIENTE DE MAR GIGANTE 2
- ←, **X**, ←, **Y**, ↓, **R3**, **R3**.

VARIACIÓN DEL ESPÍRITU DEL GUERRERO 1
- →, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, **X**, **X**.

ESTUDIO DEL CASCO DE CONAN 1
- **Y**, **Y**, **L3**, **X**, **X**, **R3**, ↑, ↓.

ESTUDIOS DEL CASCO DE CONAN 2
- ↑, **L1**, ↓, **R1**, **X**, **X**, **Y**, **Y**, **R3**.

VARIACIÓN DE DAGA DE HUESO
- **L3**, **X**, **R3**, **Y**, **L1**, **L1**, ↓, ↓.

VARIACIÓN DE LA CUEVA DEL MONO
- ↓, **L1**, ↓, **R1**, **X**, **gatillo izquierdo**.

## NBA 2K8

■ **CONSEGUIR EXTRAS Y MEJORAS**

Para poder acceder a las mejoras y a los extras de este título, dirígete al Menú Principal del juego y luego ve al apartado "Contenidos". Una vez allí, entra en el menú de códigos e introduce los siguientes passwords:



**PAYRESPECT:**
- Desbloquea la pelota tipo ABA.

**2KSPORTS:**
- Desbloquea al equipo especial de 2K Sports.

**VCTEAM:**
- Desbloquea al equipo de concepto visual del juego.

## Halo 3

■ **CONSEGUIR LAS CALAVERAS**

Te decimos cómo conseguir las calaveras ocultas del juego.

**CALAVERA DE LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS GRUNT**
- Está justo después del primer objetivo. Cuando estés en camino al cuartel, caerás en un tubo. Al final de éste, mira detenidamente al borde y verás un pequeño espacio debajo de ti. Simplemente déjate caer por él y, rápidamente, retírate para quedarte debajo el suelo en el que estabas. Tras hacer esto, la calavera estará al final.



Este ítem hace que las cabezas de grunts exploten con confeti al dispararlas.

**CALAVERA DE OJOS NEGROS**
- Tan pronto como empieces el nivel, dirígete a la zona más alta. Ve hacia la puerta de la luz roja y gira. Salta sobre los estantes, en rojo metalizado, y luego sobre el tubo de ventilación. La calavera aparecerá al final. Con ella los golpes cuerpo a cuerpo recargan tu protección.

**CALAVERA CIEGA**
- Cuando llegues al

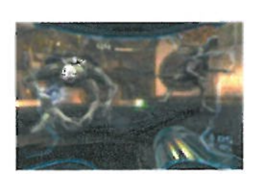


área en la que ves un fantasma sobre ti (uno de los marines te lo indicará), salta sobre las rocas y sigue el camino de la derecha. Cuando llegues al acantilado, verás que hay una roca en uno de los lados. La calavera está al final de esta roca.

Nota: Esta calavera tiene que ser activada antes que empieces un mapa de Campaña.

**CALAVERA DE HIERRO**
- En el área en la que rescatas a Sarge, detrás de la celda de la prisión, hay una amplia cornisa. Ve al lado derecho, salta sobre las cajas y luego sobre los tubos para subirte a la repisa. Ve al final de ésta y, girando dos esquinas, verás la calavera.

Con ella, cuando los dos jugadores sean



abatidos en cooperativo en cualquier dificultad, ambos volverán a empezar en el último checkpoint. Si juegas en solitario, cuando seas eliminado empezarás en al principio del nivel.

## Lego Star Wars: The Complete Saga

■ **TODOS LOS PERSONAJES**

Introduce los siguientes códigos en la cantina, en el menú de códigos que hay en la zona del bar.

**HHY697:**
- Boss Nass.

**QRN714:**
- Captain Tarpals.

**AAB123:**
- Droid Tri-Fighter.

**PMN576:**
- General Grievous.

**HUT845:**
- Imperial Shuttle.

**CLZ738:**
- Jedi grapple move.



**EVILR2:**
- Recolored r2d2.
**INT729:**
- Tie Interceptor.

■ **DESBLOQUEA A INDIANA JONES**
Ve al portal de Bonus que hay en la cantina, luego atraviesa la puerta en la que pone "Trailers" y mira el trailer de «Lego Indiana Jones». Podrás comprarlo por 50.000 dólares.

■ **CONSEGUIR EL JUEGO DE BOLOS**
En la cantina encontrarás varios vasos de color azul. Recógelos con la fuerza y haz una pila con ellos. Aparecerá una bola para jugar a los bolos, que podrás lanzar a los vasos apilados para conseguir monedas.

# Naruto: Rise of a Ninja



■ **TODOS LOS LOGROS**
Completa cada uno de los siguientes logros para obtener la puntuación asignada.
**UN NINJA EN LAS HOJAS (10)**
- Completa una secuencia de acción del árbol sin caer al suelo.
**GUARDA CUERPOS (20)**
- Vence a Zabuka.
**CHICO DE REPARTO (20)**
- Completa todos los minijuegos de repartir ramen.
**DETECTIVE DE LA VILLA DE LA HOJA (20)**
- Completa todos los niveles de los minijuegos de esconderse y buscar.



**COHETE NINJA (20)**
- Completa todos los niveles de los minijuegos de carreras.
**CHICA SEXY (20)**
- Aturde a todos los pueblerinos enamorados con el Sexy Jutsu.
**ESTUDIANTE AS (25)**
- Vence a Kakashi.
**HÉROE DE LA TIERRA DE LAS ONDAS (25)**
- Vence a Haku.
Chunin (30)



- Obtén el rango de Chunin ganando 3750 puntos en el Examen del Bosque de la Muerte.
**CANDIDATO CHUNIN (30)**
- Vence a Kiba.
**JOUNIN (40)**
- Obtén el rango de Jounin ganando 7500 puntos en el Examen del Bosque de la Muerte.
**DESTINO EVASIVO (50)**
- Vence a Neji.
**EL CAMINO DE LA FAMA (50)**
- Haz feliz al 50 % de los pueblerinos.
**COLECCIONISTA (100)**
- Encuentra todos los coleccionables del juego.
**FAMOSO NINJA (100)**
- Haz feliz al 75 % de los pueblerinos.
**AMIGOS EN NECESIDAD (110)**
- Vence a Gaara.



**HÉROE DE LA VILLA DE LA HOJA (110)**
- Haz feliz al 100 % de los pueblerinos.
**GENIN (15)**
- Obtén el rango Genin ganando 1250 puntos en el examen del Bosque de la Muerte.

■ **DESBLOQUEA A LOS PERSONAJES**
Para conseguir a todos los personajes debes completar el reto del Bosque de la Muerte con cada uno de ellos. Los personajes que puedes desbloquear son:
**HAKU**
**KAKASHI**
**NARUTO**
**NEJI**
**OROCHIMARU**
**ROCK LEE**
**SAKURA**
**SASUKE**
**ZABUZA**

# Project Gotham Racing 4

■ **CONSEGUIR TODOS LOS LOGROS**
Entre paréntesis figuran los puntos que se ganan al conseguir cada logro:
**VIRTUOSO (70)**
- Consigue la clasificación de Virtuoso en el modo Carrera de un solo jugador.
**SUPERESTRELLA (40)**
- Gana 5 estrellas de Kudos tres veces en una carrera.



**ESPECTACULAR (20)**
- Gana 9000 kudos en una sola carrera.
**MAESTRO DEL CLIMA (25)**
- Gana carreras con lluvia, niebla y nieve en el modo Máquina recreativa o Carrera de un solo jugador.
**PROFESIONAL (70)**
- Consigue la clasificación de Profesional en el modo Carrera de un solo jugador.
**CAMPEÓN (10)**
- Gana tu primer Campeonato en Carrera de un solo jugador o en partida igualada.
**CAPÍTULO COMPLETO MÁQUINA RECREATIVA (30)**
- Completa algún capítulo en modo Máquina recreativa.
**EL UNICICLISTA (20)**
- Ejecuta un caballito largo con una motocicleta.
**PLATA DOBLE (30)**
- Gana al menos una medalla de plata tanto con moto como con coche en un evento de modo Arcade.
**PILOTO DE 5 ESTRELLAS (20)**
- Gana 5 estrellas de kudos.
**RACHA DE VICTORIAS (30)**
- Gana 3 carreras seguidas en Modo Arcade o Carrera de un solo jugador.
**GANADOR (5)**
- Gana tu primer evento en modo Modo Arcade o Carrera de un solo jugador.
**ESTA NOCHE SERÉ IMPARABLE (5)**
- Completa el Rompecabezas nº 3.
**FINALIZAR 1-2 (10)**
- Completa un campeonato por equipos de partida igualada con tu equipo en los 2 primeros puestos.
**DOMINIO DEL EQUIPO (20)**
- Completa un campeonato por equipos de partida igualada con tu equipo en los cuatro primeros puestos.
**LÍDER DEL EQUIPO (10)**
- Sé el que más puntos gane de tu equipo en un Campeonato por equipos de partida igualada.
**CUIDA TUS MODALES (25)**
- Gana una carrera urbana en Modo Arcade



o Carrera Gotham sin chocar contra las paredes.

# The Orange Box

■ **VENTAJAS PARA H. LIFE 2 Y PORTAL**
Introduce cualquiera de los siguientes códigos, en cualquier momento durante el desarrollo de una partida. Los trucos no deshabilitan los logros obtenidos.

■ **HALF LIFE 2**
MODO INVENCIBLE:
- **LB**, ↑, **RB**, ↑, **LB**, **LB**, ↑, **RB**, **RB**, ↑.
DESBLOQUEAR TODOS LOS NIVELES:
- ←, ←, ←, ←, **LB**, →, →, →, →, **RB**.
RECARGAR MUNICIÓN DEL ARMA ACTUAL:
- **Y**, **B**, **A**, **X**, **RB**, **Y**, **X**, **A**, **B**, **RB**.
RESTAURAR EL 25% DE LA SALUD:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B**, **A**, **B**, **A**.

■ **PORTAL**
MODO INVENCIBLE:
- **LB**, ↑, **RB**, ↑, **LB**, **LB**, ↑, **RB**, **RB**, ↑.
CREAR CAJA:
- ↓, **B**, **A**, **B**, **Y**, ↓, **B**, **A**, **B**, **Y**.
BOLA DE ENERGÍA (FUEGO):
- ↑, **Y**, **Y**, **X**, **X**, **A**, **A**, **B**, **B**, ↑.
COHETES:
- ↑, **Y**, **Y**, **B**, **B**, **A**, **A**, **X**, **X**, ↑.
PORTALGUN ID 0:
- ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↑, →, **Y**, **Y**.
PORTALGUN ID 1:
- ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **X**, **X**.
PORTALGUN ID 2:
- ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **A**, **A**.
PORTALGUN ID 3:
- ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **B**, **B**.
PORTALES EN TODOS SITIOS:
- **Y**, **A**, **B**, **A**, **B**, **Y**, **Y**, **A**, ←, →.
MEJORAR PORTALGUN:
- **X**, **B**, **LB**, **RB**, ←, →, **LB**, **RB**, **LT**, **RT**.

# Timeshift



■ **KRONE PARA MULTIJUGADOR**
En primer lugar, ve al menú de opciones y selecciona multijugador. Luego presiona izquierda una vez con el pad direccional para situarte encima de Krone. Finalmente, presiona el botón Y e introduce el password: **RXYMCPENCJ**.

## TRUCOS DE LOS LECTORES




# Top Spin 2

Hola a todos en Hobby Consolas. Me llamo Laura y soy lectora de vuestra revista desde el número 100. Creo que ya ha llovido un poco desde entonces. No es por hacer la pelota, pero me encanta Hobby y creo que es la más objetiva del mercado. Además, el precio es de lo más asequible. Sólo espero que no lo subáis con el nuevo año... Bueno, el truco que os mando es el siguiente: en modo carrera podrás recibir una oferta para unirte al equipo nacional al inicio de la sesión, jugando con el segundo mejor jugador de tu país. Normalmente esto ocurre en la tercera sección, después del Open de Australia. Si participas en el Open y lo haces lo suficientemente bien para conseguir puntos en el ranking, podrás adelantar al número dos de tu país antes de la calificación. Entonces, cuando juegues el partido, lo harás con tu propio personaje. Ahora controlas a los dos jugadores y puedes mantener un peloteo contigo mismo (aunque es algo confuso en el momento del saque). Esto no tendrá efecto en tu progreso en la carrera, así que no importa lo que hagas, seguirás estando en el equipo nacional.
**Daniel Moreno (e-mail)**



# PSP

## Medal Of Honor Heroes 2

Para este juego sirven los mismos trucos que para la versión de Wii. Los encontrarás en las páginas dedicadas a esa consola.

## Naruto: Ultimate Ninja Heroes

### HABILIDADES OCULTAS

Usa los siguientes equipos en el modo Héroes para desbloquear habilidades ocultas. El orden de los personajes es indiferente.

**AKATSUKI:**
- Itachi y Kisame.

**ASOCIACIÓN DE NINJAS "MATONES":**
- Itachi, Kisame, Orochimaru.

**AURORA DE LEYENDAS:**
- Orochimaru, Tsunade, Jiraiya.

**AUTHOR & FAN:**
- Author y Fan.

**RIVALES ETERNOS:**
- Kakashi y Guy.

**LA UNIÓN DEL TRABAJO DURO:**
- Lee, Naruto, Hinata.

**ESPIMAS OCULTAS:**
- Cualquier combinación.

**MAESTRO Y ESTUDIANTE DE SANGRE CALIENTE:**
- Guy y Lee.

**INDOMABLES. PUNTOS x2:**
- Naruto y Jiraiya.

**SEÑORITAS ENAMORADAS:**
- Ino, Sakura, Hinata.

**PRUEBA DE VIDA:**
- Sasuke, Naruto, Gaara.

**SHARINGAN AL MÁXIMO:**
- Sasuke, Itachi, Kakashi.



**EQUIPO BYAKUGAN:**
- Neji y Hinata.

**EQUIPO DE GENIOS:**
- Neji, Sasuke, Shikamaru.

**LA MALDICIÓN:**
- Orochimaru y Sasuke.

**TRIPLE PROBLEMA:**
- Naruto, Kiba, Chouji.

**EL CLAN UCHIHA:**
- Sasuke y Itachi.

### NUEVOS MODOS Y PERSONAJES

Estos son todos los personajes y modos de



juego disponibles:

**HOKAGE (TERCERO)**
- Completa los 30 niveles en Segunda Historia.

**ITACHI**
- Completa los 30 niveles en Segunda Historia.

**JIRAIYA**
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.

**KABUTO**
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.

**KISAME**
- Completa los 30 niveles en Segunda Historia.

**OROCHIMARU**
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.

**SASUKE**
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.

**SECOND STORY**
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.

**SHIZUNE**
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.

## NBA Live 2008

### CAMISETAS DE DESAFÍOS ÚNICOS

Podrás desbloquear las camisetas clásicas



completando los desafíos únicos:

**2005-06 INDIANA PACERS CAMISETA DE LOCAL; L.A. CLIPPERS 1974-75 CAMISETA DE LOCAL; L.A. LAKERS 1971-72 CAMISETA DE LOCAL:**
- Faltan 5 minutos en el 2º tiempo extra. Nets y Suns empatados a 143. Logra 9 puntos con Nash y gana el partido.

**1992-93 MINESOTTA TIMBERWOLVES CAMISETA DE LOCAL; 1975-76 NEW JERSEY NETS CAMISETA DE CASA, NEW ORLEANS HORNETS 1990-91 CAMISETA DE LOCAL:**
- Faltan 4:33 en el cuarto. Bulls y Bucks empatados a 105. Captura 3 rebotes con Ben Wallace y gana el partido.

**1996-97 SUNS CAMISETA ALTERNATIVA; WASHINGTON WIZARDS 1971-72 CAMISETA DE VISITANTE:**



- Gana a Ben Gordon al mejor de 5 series en 2 bolas. Límite de 3 minutos o al primero que llegue a 50. Juega como Deron Williams.

**1980'S ALL-STARS; 1986-87 CAVALIERS CAMISETA DE VISITANTE; 1989-90 DALLAS MAVERICKS CAMISETA DE VISITANTE:**
- Los Spurs van ganando a los Nuggets por 76-75. Logra 9 puntos con Michael Finley y gana.

**1962-63 BOSTON CELTICS CAMISETA DE VISITANTE; 1946-47 CHICAGO BULLS CAMISETA DE VISITANTE; UTAH JAZZ 2002-03 CAMISETA ALTERNATIVA:**
- Faltan 3:26 en el cuarto. Los Suns van ganando a los Lakers por 103-95. Logra 4 puntos y reparte 3 asistencias con Steve Nash y gana el partido.

**NEW ORLEANS HORNETS 1967-68 CAMISETA DE CASA; NEW YORK KNICKS 1979-80 CAMISETA DE CASA; ORLANDO MAGIC 2002-03 CAMISETA DE CASA:**
- Faltan 3:40 en el cuarto. Denver está ganando a Memphis por 90-89. Logra 4 puntos con Carmelo Anthony y gana el partido.

**SACRAMENTO KINGS 1961-62 CAMISETA DE CASA; SAN ANTONIO SPURS 1968-69 CAMISETA DE CASA; SEATTLE SUPERSONICS 1967-68 CAMISETA DE CASA:**
- Faltan 2:38 en el cuarto. Los Knicks están ganando a Miami por 95-92. Logra 6 puntos con Jamal Crawford y gana el partido.

**UTAH JAZZ 1987-88 CAMISETA DE CASA; WASHINGTON WIZARDS 1995-96 CAMISETA DE CASA; ATLANTA HAWKS 1985-86 CAMISETA DE VISITANTE:**
- Faltan 3:40 en el segundo tiempo extra. Dallas está ganando a los Suns por 122-120. Logra 6 puntos y un rebote con Amare Stoudemire y lidera a Phoenix hacia la victoria.

**1972-73 KINGS CAMISETA DE VISITANTE; 1973-74 SPURS CAMISETA DE CASA; 1952-53 KNICKS CAMISETA DE VISITANTE:**



- Logra 8 puntos con Stephen Jackson y gana el partido. Faltan 3:34 y vas ganando por 5.

**1974-75 CLIPPERS CAMISETA DE VISITANTE; 1961-62 LAKERS CAMISETA DE CASA; 2003-04 GRIZZILIES CAMISETA DE CASA:**
- Anota 18 puntos con Tracy McGrady y lidera a Houston en su victoria sobre Sacramento. Quedan 7:19 y vas perdiendo por 2.

**1979-80 SPURS CAMISETA DE CASA; 1978-79 SUPERSONICS CAMISETA DE CASA; 1976-77 JAZZ CAMISETA DE CASA:**
- Reparte 10 puntos con Adam Morrison para liderar a los Bobcats contra Indiana. Quedan 3:58 y pierdes por 2.

## Silent Hill: Origins



### DESBLOQUEAR NUEVO VESTUARIO

Introduce el siguiente código para desbloquear el vestuario de Codebreaker:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●.

### TODOS LOS EXTRAS Y MEJORAS

Para conseguir todos los extras del juego, haz lo que te indicamos:

**EMBAJADOR**
- Consigue el final UFO.

**ALBOROTADOR**
- Elimina a más de un 50% de los enemigos sólo con tus puños.

**CARNICERO**
- Consigue el final malo.

**CARTÓGRAFO**
- Mira el mapa menos de veinticinco veces.

**CODEBREAKER**
- Haz el código de Konami durante tu segunda partida.

**COLECCIONISTA**
- Consigue más de 300 ítems.

**TEMERARIO**
- Finaliza el juego sin guardar la partida.

**EXPLORADOR**
- Recorre una distancia superior a 22.5 kilómetros.

**BOMBERO**
- Salva a Alessa al principio en menos de 80 segundos.

**FINAL MALO**
- Mata a 200 enemigos por segunda vez.

**FINAL BUENO**
- Completa el juego por primera vez.

**FINAL UFO**
- Usa la llave de la habitación 502 en el Motel Room.

## Wipeout Pulse

### APARIENCIAS ALTERNATIVAS

Gana puntos de lealtad utilizando las naves de equipo en las carreras para conseguir nuevas apariencias.

**APARIENCIA ALTERNATIVA DE LA NAVE EG-X**
- Logra 4000 Puntos de lealtad con el equipo EG-X.

**APARIENCIA ELIMINATOR DE LA NAVE EG-X**
- Logra 8000 Puntos de lealtad con el equipo EG-X.

**APARIENCIA ZONE DE LA NAVE EG-X**
- Logra 16000 Puntos de lealtad con el equipo EG-X.

## WWE Smack-Down vs. Raw 2008

### DESBLOQUEAR PERSONAJES

Para poder acceder a los personajes bloqueados supera los retos que te indicamos aquí debajo:

**JBL**
- Gana el ránking Evento



Principal en este modo en Smackdown!

**SHANE MCMAHON**
- Gana el ránking Evento Principal en este modo en Raw.

**VINCE MCMAHON**
- Gana el ránking Evento Principal en este modo en ECW.

**■ TODAS LAS LEYENDAS**

Además de los personajes normales, encontrarás las leyendas de la WWE. Para jugar con ellas debes hacer lo que se indica y luego comprarlas en la tienda.

**RICK RUDE**
- Cómpralo en la tienda de la WWE por 210.000 dólares.

**ROWDY RODDY PIPER**
- Cómpralo en la tienda de la WWE por 210.000 dólares.

**STONE COLD STEVE AUSTIN**
- Cómpralo en la tienda de la WWE por 210.000 dólares después de vencer a Bret Hart en un combate de sumisión Hall of Fame.

**BRET HART**
- Véncelo en el desafío Hall of Fame. Después de esto, cómpralo por 210.000 dólares.

**JBL**
- Cómpralo por 110.000 dólares.

**MICK FOLEY**
- Véncelo en el desafío en Hall of Fame, luego cómpralo por 210.000 dólares.

**SABU**
- Cómpralo por 210.000 dólares.



**SHANE MCMAHON**
- Cómpralo por 210.000 dólares.

**TERRY FUNK**
- Vence a Tommy Dreamer, Sabu y Sandman en un combate a 4 ECW con reglas extremas, usando cualquier superestrella en dificultad Leyenda. Luego cómpralo por 210.000 dólares.

**THE ROCK**
- Vence al poderoso The Rock con Stone Cold en dificultad Leyenda. Luego cómpralo por 210.000 dólares en la tienda.

**VINCE MCMAHON**
- Vence un campeonato en el modo 24/7, después cómpralo por 110.000 dólares.

**■ CONSEGUIR LOS EXTRAS**

Estos ítems los puedes comprar en la tienda WWE:

**CINTURÓN DEL CAMPEONATO HARDCORE**
- Cómpralo por 20.000 dólares.

**CINTURÓN DEL CAMPEONATO DEL MILLÓN DE DÓLARES**
- Cómpralo por 20.000 dólares.

**SHAWN MICHAELS DX**
- Cómpralo por 60.000 dólares.

**TRIPLE H DX**
- Cómpralo por 60.000 dólares.

**VINCE MCMAHON CALVO (NECESITAS COMPRAR A VINCE MCMAHON NORMAL PRIMERO)**
- Lo puedes comprar por 60.000 dólares en la tienda.



## TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

### Transformers: El Juego

¡Feliz Año 2008, colegas de Hobby! Esta es la primera vez que os mando un truco y espero que me lo publiquéis y me llegue esa gorra que tanto me gusta. Soy un "viciado" de las consolas y tengo todas menos la Wii. Os leo desde hace años y cada mes me gusta más vuestra revista. El truco que os mando es para el juego «Transformers» en PSP. Espero que os guste. Un saludo a todos.

**David Tardón (email)**

**■ AUTOBOTS DESBLOQUEABLES**

Al completar el juego una vez conseguiréis todos los siguientes Autobots:
- Bumblebee
- Hoist
- Hound
- Ironhide
- Jazz
- Optimus Prime
- Ratchet
- Sideswipe
- Trailbreaker
- Wheeljack

**■ DECEPTICONS DESBLOQUEABLES**

En el caso de los Decepticons tenéis que hacer lo mismo y conseguiréis todos estos:
- Barricade
- Blackout
- Bonecrusher
- Brawl
- Megatron
- Mixmaster
- Shockwave
- Starscream
- Swindle
- Thundercracker
- Dreadwing
- Dropkick
- Longarm

# PLAYSTATION 2

## ATV Offroad Fury 4



**CONSEGUIR MEJORAS**

Introduce estas contraseñas, tal como están escritas en el menú de trucos del archivo de jugador en la pantalla de opciones.

**TRAXAHOY**
- Desbloquea todos los circuitos.

**!MEGAWEDGE!**
- 75.000 créditos.

**UDUNGUD**
- Desbloquea todos los sponsors.

**DESBLOQUEAR LOS VEHÍCULOS**

Para desbloquear todos los vehículos y poder competir con ellos, haz lo que te indicamos en cada caso.

**RENEGADE (BUGGY)**
- Completa el P2P con el ATV en dificultad experto.



**HURRICANE (BUGGY)**
- Completa el P2P con el buggy en dificultad normal.

**STORM (BUGGY)**
- Completa el P2P con el buggy en dificultad experto.

**CHIMERA (TRUCK)**
- Completa el P2P con el camión en dificultad experto.

**GOLIATH (TRUCK)**
- Completa el P2P con el camión en dificultad normal.

**SAMURAI (ATV)**
- Completa el P2P con el ATV en dificultad normal.

**GUV'NOR 650 (BIKE)**
- Completa el P2P con la moto en dificultad normal.

**FIREBALL (TRUCK)**
- Complete el P2P con la moto en dificultad experto.

## DBZ Budokai Tenkaichi 3



**DESBLOQUEAR PERSONAJES**

Aquí va una lista en la que se explica cómo desbloquear todos los personajes de este gran juego de lucha:

**ANDROIDE 17**
- Vence a Nº17 en el modo Universo Dragón con Piccolo.

**ANDROIDE 18**
- Completa el Universo Dragón con Krilin.

**BARDOK**
- Al comienzo del Universo Dragón, llega a la nave de Raditz y conseguirás al personaje sobre los símbolos de interrogación.

**BROLLY**
- Véncele la segunda vez que juegas con Goku en vez de luchar contra Kid Buu.

**CAPITÁN GINYU**
- Vence al Capitán Ginyu en el modo Universo Dragón con Goku.

**CÉLULA**
- Véncele en el modo Universo Dragón con Gohan niño.

**COOLER**
- Tras vencer a Freezer con Goku en la segunda





vez que juegues, pelea con Vegeta Super Saiyan y luego aparecerá el punto rojo de Cooler.

**DABURA**
- En el modo historia, véncelo con Gohan.

**DR. GERO**
- Véncelo en el Universo Dragón con Yamcha.

**FREEZER**
- Véncelo en el Universo Dragón con Goku.

**GOGETA (NIVEL 2)**
- Vence a Gotenks en el World Tournament Arena tras vencer a Broly en el Universo Dragón.

**GOGETA (NIVEL 4)**
- En vez de luchar con Kid Buu, busca a Goku (una vez con la cápsula de nivel 4). Véncele y



conseguirás la fusión máxima de Gogeta.

**GOHAN ADULTO**
- Completa el modo Universo Dragón con Gohan.

**GOTEN**
- Vence a Goten con Gohan en Universo Dragón.

**GOTENKS**
- Comprar la cápsula en la tienda.

**GRAN SAIYAMAN**
- Termina el Universo Dragón con Gohan

**KID BUU**
- Véncelo en el Universo Dragón con Goku

**KID GOKU**
- Completa el Universo Dragón con Broly.

**KID TRUNKS**
- Vence a Majin Buu con Vegeta en el Universo Dragón.

**MAJIN BUU**
- Véncele en el Universo Dragón con Goku.

**SUPER BUU**
- Véncelo en el Universo Dragón con Goku.

**TEEN GOZAN**
- Termina el Universo Dragón con Kid Gohan.

**TRUNKS**
- Completa el Universo Dragón con Vegeta.

**UUB**
- Vence a Kid Buu usando la bola de energía con Goku.





**VEGETA**
- Véncelo con Goku en el DU.

**VEGITO**
- Vénce a Super Buu dentro del cuerpo de Buu en Universo Dragón, con Vegeta o Goku

**VIDEL**
- Encuéntralo en la zona "Plains" en el Universo Dragón con Gohan.

## Juiced 2

**CONSEGUIR NUEVOS COCHES**

Introduce las contraseñas para desbloquear desafíos especiales. Si ganas estos desafíos, podrás desbloquear una versión personalizada del coche.



**JWRS**
- Nissan Skyline R34

**GT-R**
- KNOX: Ascari KZ1.

## Los Sims 2: Náufragos

**CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS**

Introduce estos códigos



en el menú de inicio. Hazlo rápidamente porque de lo contrario las combinaciones de botones no tendrán ningún efecto.

**DESBLOQUEA EL TRUCO DEL NOMO MÁGICO**
- R1, L1, ↓, ■, R2

**LLENA TODOS LOS MOTIVOS**
- R2, ↑, X, ■, L1.

**MAXIMIZA EL INVENTARIO ACTUAL**
- ←, →, ■, R2, ■.

**MAXIMIZA LAS RELACIONES**
- L1, ↑, R2, ←, ▲.

**OTORGA TODOS LOS RECURSOS**
- ■, ▲, ↓, X, ←.

**OTORGA TODOS LOS**



**PLANOS**:
- X, ▲, L2, ■, R1.

**AJUSTA LAS HABILIDADES**
- ▲, L1, L1, ←, ▲.

## NBA Live 2008

**LAS ZAPATILLAS GIL II ZERO**

En el menú principal del juego selecciona "Mi NBA Live" y luego, "Códigos NBA". Después, introduce las siguientes contraseñas para conseguir el modelo de zapatilla que se indica en cada caso:

**ADGILLIT6BE**
- Adidas GIL II ZERO modelo "Agente Zero".

**ADGILLIT7BF**
Adidas GIL II ZERO modelo "Black President".

**ADGILLIT4BC**
- Adidas GIL II ZERO: modelo "Cuba".

**ADGILLIT5BD**
- Adidas GIL II ZERO: modelo "CustOmize".

**ADGILLIT1B9**
- Adidas GIL II ZERO: modelo "GilWood".

**ADGILLIT0B8**
- Adidas GIL II ZERO: modelo "TS Lightswitch Away".



**ADGILLIT2BA**
- Adidas GIL II ZERO: modelo "TS Lightswitch Home".

## Need For Speed Prostreet

**VEHÍCULOS Y MEJORAS**

Ve a la sección de códigos que está en el menú principal del juego e introduce las siguientes claves para conseguir el modelo de coche que te indicamos en cada caso:

**MITSUHISHIGOFAR**
- Con esta contraseña recibes el modelo Mitsubishi Lancer Evolution para competir en modo Carrera.

**ENERGIZERLITHIUM**
- Recibes el modelo Energizer Lithium Dodge Viper SRT-10 para jugar en modo Carrera.

**ZEROZEROZERO**
- Con esta contraseña recibes el Coke Zero Golg GTI para usarlo en modo Carrera.

**HORSEPOWER**
- Al introducir este password obtienes Chevelle SS para el modo Carrera.



# NINTENDO DS

## Crash: Duelo de Titanes

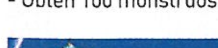


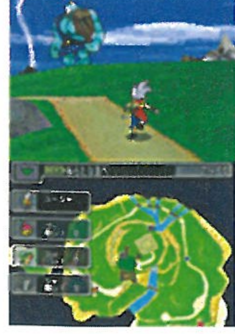
**■ CONSEGUIR EL FINAL ALTERNATIVO**
Obtén el 100 % (colecciona todas las gemas y cristales) y vuelve a jugar en el nivel Cortexbot para poder jugar a un final alternativo.

## Dragon Quest Monsters: Joker

**■ PREMIOS DE COMISARIO**
Avanzado el juego, los empleados del comisario nos darán ciertos premios. Los conseguiremos después de obtener la cantidad necesaria de monstruos y habilidades.

**REY SLIME METAL**
- Obtén 100 habilidades.
**KAISER SLIME METAL**
- Obtén 150 habilidades.
**LEOPOLD**
- Obtén ALL habilidades.
**METAL SLIME LÍQUIDO**
- Obtén 100 monstruos.





**ABUELO SLIME**
- Obtén 200 monstruos.
**EMPYREA**
- Obtén todos los monstruos.
**ROBBIN' HOOD**
- Completa las librerías de monstruos y de habilidades.

## Final Fantasy Revenant Wings

**■ EL VERDADERO FINAL DEL JUEGO**
Para poder disfrutar del final verdadero del juego, o al menos del más largo, debes terminar la aventura habiendo completado el 100% del juego.

## Juiced 2

**■ CIRCUITOS, COCHES Y CARRERAS**
Introduce las siguientes contraseñas en el menú de trucos para conseguir lo que te indicamos:

**EDOM**
-Todas las carreras desbloqueadas.
**KART**
- Todos los circuitos desbloqueados.
**SRAC**
- Todos los coches desbloqueados.
**HSAC**
- 5.000 dólares añadidos al balance.

## Lego Star Wars: The Complete Saga

**■ CONSEGUIR TODAS LAS MEJORAS**
Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Escucharás un sonido de confirmación si introduces el truco correctamente.

1.000.000 STUDS EXTRA:
- **Start, →, ↑, L, ↓, Select, L, R.**
3.000.000 STUDS EXTRA:
- **Start, Start, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, Select.**





DESBLOQUEA JUEGO TÁCTIL BONUS 1:
- **↑, ↑, ↓, L, L, R, R.**
HABILITA LOS MENÚS DE DESARROLLO PARA UNO Y VARIOS JUGADORES:
- **↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, R, L, Start, Select.**

## Mario Party

**■ NUEVOS MODOS Y DIFICULTADES**
Para disfrutar de este juego te decimos cómo conseguir dos nuevos modos:

**MODO PUZZLE TORNADO TRIÁNGULO**
- Completa el Modo Historia.
**DIFICULTAD EXPERTO**
- Completa el Modo Historia.

## Training For Your Eyes

**■ BONUS DE ENTRENAMIENTO**
Gana sellos jugando a través de una de las actividades diarias recomendadas. Estos sellos desbloquearán los bonus hasta un cierto punto, después del cual sólo desbloquearás modos difíciles para las actividades:

**MODO ENTRENAMIENTO PERSONALIZADO**
- Obtén 1 sello.
**TENIS DE MESA**
- Obtén 2 sellos.
**CONTADOR DE LETRAS**
- Obtén 3 sellos.
**BASKETBALL**
- Obtén 4 sellos.
**CIRCLE SPOT**
- Obtén 5 sellos.
**VOLLEYBALL**
- Obtén 6 sellos.
**CUENTA 'C'**
- Obtén 7 sellos.
**FÚTBOL**
- Obtén 8 sellos.
**PARTIDO RÁPIDO**
- Obtén 9 sellos.
**FÚTBOL AMERICANO**
- Obtén 10 sellos.
**NUMBER TAP**
- Obtén 11 sellos.
**DISEÑO DE ESTAMPA NO.5**
- Obtén 12 sellos.
**MODO SUPERA EL RECORD**
- Obtén 13 estampas.
**MODO CONOCIMIENTO OCULAR**
- Obtén 14 sellos.
**DISEÑO DE ESTAMPA NO.6**
- Obtén 15 sellos.




**■ MODOS DIFÍCILES**
Alcanza el rango más alto en una actividad para desbloquear su modo difícil.
Los juegos esenciales requieren un rango de "Avanzado" (80%) y los de deportes un rango "Pro" (90%).

## Zelda: Phantom Hourglass

**■ DESBLOQUEAR LOS EXTRAS**
Consigue todos los extras que hay en el juego:

**NO ÍTEMS**
- Gana sin tomar ningún ítem.
**NO DRIBBLE**
- Gana sin que se te caigan gemas de fuerza fuera de una base o una zona segura.
**LÍMITE**
- Gana a Link en los últimos 20 segundos dos veces.
**SOLO**
- Vence a Link en cualquier turno utilizando sólo un fantasma.
**BREAK**
- Rompe 10 o más ítems de ayuda de tu oponente.
**TAKE**
- Coge 10 o más de tus ítems de ayuda.



**MAESTRO PERFECT**
- Completa las partidas en "Perfect" y en "Limit".
**RÁPIDO**
- Gana una partida, derribando a Link en los 20 primeros segundos de dos turnos.
**MILAGRO**
- Gana por un marcador de 1-0.
**OBTÉN TODO**
- Gana volviendo todas las gemas de fuerza de tu color.
**GUARDIÁN**
- Gana sin dejar puntuar a tu oponente.
**PERFECT**
- Completa una partida en "Obtén todo" y "Guardián".
**SIN FALLAR**
- Gana sin ser derribado como Link.
**REY GUARDIÁN**
- Derriba a Link 3 veces como Phantoms.
**MASTER**
- Completa una partida en "Sin fallo" y "Guardián".

## TRUCOS DE LOS LECTORES




### Sims 2: Naufragos

Hola a todos, quería compartir un truco con todos los que están enganchados como yo al juego «Sims 2 Náufragos» para la DS. Después de recargar mi consola más de 3 veces en un fin de semana, ¡he podido hacer la cuerda! Aquí va: después de coger la enredadera, que se obtiene en la zona de la derecha con respecto a donde se encuentra la granjera, tienes que ir a la piedra de fabricar objetos y pulsar sobre los interrogantes. Pulsa en todos y verás que cuentan cómo hacer determinados objetos. En alguno de ellos aparecerá cómo hacer la cuerda. A continuación sólo tienes que pulsar sobre "Hacer" para crearla.
Ahhh, y si a la hora de entregar objetos a cualquiera de los náufragos estos no te hacen ni caso, asegúrate de que su barra esté de color verde. Por ejemplo, al Chef regálale calabacines y verás cómo su humor mejora
**Flequi (email)**

# TELÉFONO ROJO

## Yen te responde



Esta Navidad corrí la San Silvestre de Tokio. Se me ve en esta foto, ¿me reconocéis? Acabé la carrera bastante cansado, pero saqué fuerzas para responder a todas vuestras preguntas.

## PlayStation 3 y Square-Enix

**@ Hola Yen. Os sigo desde hace bastantes números y esta es la primera vez que os escribo:**

**¿Llegará a Europa el modelo de PS3 de 80 Gb? ¿Será compatible con los juegos de PS2?**

Esta consola solo se encuentra disponible en EE.UU. y otros territorios como Corea, a un precio de 499$ y con la opción de retrocompatibilidad con PS2. A Europa no llegará, según los directivos de Sony Europa.

**¿Se sabe algo sobre el lanzamiento en Europa de «Crisis Core: Final Fantasy VII»?**

Square-Enix, responsable del título, ha anunciado su comercialización en EE.UU. para el 25 de marzo. Por aquí lo tendremos también esta primavera.

**¿Qué más me puedes contar sobre «FF: Disiddia»?**

Se ha mostrado recientemente en una de las ferias japonesas que celebra Square-Enix y ya apunta alto en el futuro catálogo de PSP por su potente motor gráfico 3D y su encarnizada lucha protagonizada por personajes de la saga. Su fecha de lanzamiento es aún una incógnita.

**¿Alguna información sobre los nuevos «Kingdom Hearts»?**

El juego de PSP, «Birth by Sleep», empleará el mismo motor gráfico que «Crisis Core» y se situará años antes de lo acontecido en el primer «KH». «KH 358/2 Days», mientras tanto, pondrá a los jugadores de NDS en la piel de Roxas antes del comienzo de «KH II». Para móviles también hay previsto otro título, «KH Coded», del que todavía no hay demasiada información.

**Pedro del Río (e-mail)**



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII narra los acontecimientos que preceden al mítico «FF VII» y es uno de los juegos más esperados para PSP. Tras su cercana distribución en EE.UU. (marzo), ya queda menos para disfrutarlo en Europa.

## ¿La pregunta del mes?

### ¿Podré utilizar mi guitarra de «GH III» con «Rock Band»?

**Tengo una PS3 y estas Navidades me he comprado el juego «Guitar Hero III» junto a una guitarra inalámbrica. ¿Será compatible con «Rock Band» o tendré que comprarme otra?**

Mucho me temo que este tema dará bastante que hablar en los próximos meses ya que, por el momento, la compañía responsable de «Guitar Hero III», Activision, ha bloqueado la distribución de un parche en PS3 para que su "Les Paul" sean compatibles con el juego de Harmonix/MTV cuando este salga a la venta. Sin embargo, no ocurre lo mismo en Xbox 360, donde no hay problema alguno en utilizar periférico y juego. ¿Las razones? Como casi siempre, económicas, ya que según cargos de Activision estos "deberían ser recompensados por la utilización de su tecnología". Veremos en qué queda todo este asunto.

**Elías Caballero (e-mail)**

## ¿Nueva consola de Sega?

**@ Hola Yen. Como veo que eres un auténtico chamán en esto de los videojuegos ahí van algunas preguntas:**

**¿Es cierto que Sega va a lanzar una nueva consola?**

De momento la compañía nipona está centrada en desarrollar buenos juegos y consolidarse en el mercado como una de las "third parties" más importantes. Recientemente ha vuelto a patentar el nombre de "Dreamcast" (su última consola de sobremesa) en EE.UU., pero no creo que tengan planes a corto/medio plazo en los que se planteen sacar una nueva máquina.

**¿Se sabe algo nuevo de «Alan Wake»?**

Microsoft ha anunciado que saldrá a finales de año, por lo que es seguro que en el E3 de julio se presente alguna demo jugable. No hay duda de que es uno de los títulos más prometedores para Xbox 360, tanto por su potente motor gráfico como por su desarrollo y argumento.

**Jordi Giménez (e-mail)**



ALAN WAKE promete convertirse en un auténtico juegazo para Xbox 360. Sus creadores son los responsables de sagas como «Max Payne». Nos pondremos en la piel de un escritor que investiga la extraña desaparición de su mujer.

Escribe tus cartas o e-mails a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

## Fútbol contra zombis

**Hola Yen. Tengo una PS2, PSP, Wii y dentro de poco una PS3. También algunas preguntas que espero me puedas responder:**

■ **Qué juego me aconsejas: ‹Resident Evil 4› o ‹RE: The Umbrella Chronicles›?**

Son dos títulos muy distintos. «RE4» mezcla mucha acción con la exploración y puzles típicos de la saga. «The Umbrella Chronicles» es un juego de disparos muy lineal, similar a «Time Crisis». Te recomiendo el primero por la altísima calidad de todos sus apartados.

■ **¿Se sabe algo nuevo sobre ‹Pro Evolution Soccer 2008› para PSP?**

Esta versión incluirá los mismos torneos y ligas que en PS2, además de la modalidad World Tour, en la que debemos ir superando diversos retos. Dispondrá de un completo editor y será posible intercambiar datos con la versión PS2. Su lanzamiento está previsto para este primer trimestre en Japón, y en España debería salir a finales de febrero, según aseguran en Konami.

**José Rodríguez (Cádiz)**

## Rol, sigilo y mucha acción

**@ Hola Yen. Tengo una PS2, una PSP y dentro de poco una PS3. Esta es la primera vez que escribo y me gustaría que me contestaras a algunas preguntas:**

■ **¿Cuándo estará disponible la expansión descargable ‹Shivering Isles› para ‹Oblivion›?**

Bethesda ha publicado todo el contenido original más las expansiones «Knights of the Nine» y «Shivering Isles» en la edición especial «Oblivion: Game of the Year». Si quieres disfrutar de esta última deberás comprarte el juego, ya que no se ha confirmado su salida en la PlayStation Store europea.

■ **He oído que el próximo ‹Splinter Cell› será exclusivo para Xbox 360. ¿Es cierto? ¿Se sabe la fecha de lanzamiento?**

En principio las nuevas aventuras de Sam Fisher solo podrán jugarse en Xbox 360. Ubisoft retrasó hace poco el lanzamiento del juego hasta una fecha sin concretar de 2008. El nuevo concepto de juego (más abierto y menos oscuro que anteriores entregas), junto al gran trabajo que se está invirtiendo en el apartado gráfico, parece que son las causas principales.

■ **¿Alguna noticia sobre la secuela del shooter ‹XIII›?**

Las pobres ventas del juego, lanzado en 2003, no han animado a la compañía responsable del juego (Ubisoft) a plantearse una segunda parte para consolas de sobremesa. En la sección Planeta Móvil tienes el análisis de «XIII: Identidad Secreta».

**Bosco González (e-mail)**

**« AUNQUE SEGA SIGUE PAGANDO POR LA PATENTE "DREAMCAST", NO TIENE PLANES DE SACAR NINGUNA CONSOLA A CORTO PLAZO »**



**SPLINTER CELL: CONVICTION** dará un giro radical a lo visto en anteriores entregas, al presentarnos a un Sam Fisher perseguido por la policía y sus aliados. La interactividad con los escenarios será uno de sus puntos claves.

## Línea directa a Japón

**@ Hola Yen. Me gustaría que me resolvieras algunas dudas sobre mi maravillosa Wii:**

■ **Hay un juego llamado ‹Oneechanbara Revolution› que tiene buena pinta. ¿Qué me puedes decir de él? ¿Saldrá en Europa?**

Este juego ya salió en PS2 y Xbox 360 en su momento (sólo en Japón) y se caracterizaba por su bellas heroínas, que, espada en mano, hacían pedazos a cientos de enemigos al más puro estilo «Dynasty Warriors». La versión de Wii hará uso completo del Nunchako y el Wiimote. La mala noticia es que su salida en Europa es muy improbable.




## Generación de artificio

**Antonio J. Gallego (e-mail)**

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hola Yen. Quería mostrar mi descontento con un aspecto que creo se está descuidando en las consolas de nueva generación: la historia y argumento de los juegos. Creo que, mientras los gráficos lucen cada vez un aspecto increíble, en cuanto a concepción y desarrollo vamos para atrás como los cangrejos. Muchos efectos, muchos polígonos, pero al final parece que estás jugando a una película en movimiento. ¿No es irónico que uno de los remakes más pedidos sea el de «FF VII»? ¿O que se recuerden tanto títulos como «Super Mario 64» u «Ocarina of Time»? Juegos que revolucionaron, además de por su aspecto, por el derroche de imaginación y complejidad de su historia, algo que hacía que los volvieras a jugar una y otra vez para sacar todos sus secretos. Pienso que el mundo del videojuego ha perdido su encanto, al mirar solo por su aspecto "físico". Un videojuego se concibe para divertir, jugar, sentir... No solo para ver y observar. Espero que algún día vuelvan los juegos de verdad. Que pueda sentarme ante una consola y pasarme horas y horas con el mismo juego sin la única tarea de avanzar destruyendo sin pensar.

**Yen:** Hombre, sí es cierto que un poco de originalidad y consistencia le sentaría fenomenal a determinados títulos, pero los guiones e historias cada vez están más cuidados. Otra cosa es que la mecánica de juego sea repetitiva. Lo que ocurre es que, en esto de los videojuegos, la revolución cada vez es más difícil.




## Aventura mayúscula

**Trunks (e-mail)**

Aún sin tiempo para recuperarme de los impresionantes gráficos de «Call of Duty 4» y su acción desmesurada, de repente me veo en la selva buscando un preciado tesoro de nombre "El Dorado" con «Uncharted». Y he de decir que ha sido una de las mejores experiencias lúdicas que he tenido nunca. Y es que hay que quitarse el sombrero ante los chicos de Naughty Dog (responsables del juego), ya que si consiguen estos resultados con PS3 un año en el mercado, no quiero imaginarme cómo serán sus próximos lanzamientos. El título es una auténtica delicia desde el primer hasta el último minuto, con gráficos muy ricos en detalles (solo hay que ver cómo se pliega la ropa en movimiento) y un argumento de película, además de poder disfrutarlo con un sonido envolvente 5.1 DTS. Pienso que, por el carisma del protagonista y la calidad de toda la aventura, «Uncharted» podría destronar a la mismísima Lara Croft y sus «Tomb Raider». El único pero que le he encontrado: su escasa duración, en mi caso unas 8 ó 10 horas. Gracias a este tipo de juegos, desde que me compré la PS3 estoy sumido en un profundo sueño del que no quiero despertar.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

**Yen:** Sin duda las aventuras de Nathan Drake es de lo mejorcito que ha visto PS3 hasta el momento. Uno de esos juegos que demuestran el verdadero potencial de una consola. Hay que reconocer que Naughty Dog ha hilado fino con este título.

**« ES POSIBLE QUE «RESISTANCE: FALL OF MAN 2» LLEGUE ESTE MISMO AÑO A PS3, CON ESCENARIOS EN EE.UU. Y NUEVAS ARMAS »**

**Me ha llamado la atención «Chocobo's Dungeon». ¿Será del estilo de «Chocobo's Tales» para DS o aportará algo diferente?**

Como sabes, forma parte de la celebración del décimo aniversario de la saga, y cuenta con unos gráficos de estilo similar al título de DS. El desarrollo también es parecido, con multitud de mazmorras que explorar. De momento no hay anuncio de su lanzamiento en Occidente, mientras que en Japón se puso a la venta el pasado 13 de diciembre.

**¿Puedes hablarme un poco más de «Fragile»?**

Lo está desarrollando el mismo grupo de programación que los «Baten Kaitos» o el reciente «Eternal Sonata», Tri-Crescendo (Bandai-Namco). Es un juego de rol con dosis de exploración en el que utilizaremos el Wiimote para controlar una linterna o un detector de metales. Se espera en Japón para este mismo año y tiene una pinta estupenda.

**¿Qué se sabe de «Devil Kings 2 Heroes»? ¿Llegará a Europa?**

Es el mismo juego que «Devil Kings 2» para PS2, pero con algunos personajes que no estaban incluidos en el original. Su salida en Europa es improbable debido al poco éxito de las anteriores entregas.

**¿Para cuando «One Piece Unlimited Adventure»? ¿Algún dato?**

De momento no hay fecha para Europa. En EE.UU. saldrá el próximo 22 de enero, mientras que en Japón llevan disfrutando de él casi un año. Para los que no lo conozcan, se trata de un juego de aventura y acción basado en el entrañable mundo de piratas del mangaka Eiichiro Oda. En esta entrega podremos desbloquear más de 40 personajes de la serie y adentrarnos en un exclusivo modo historia, además de contar con los clásicos "Survival" y "Versus".

**Diego (Ourense)**

## Tarjetas prepago y secuelas PS3

**@ ¡Muy buenas, Yen! Me gustaría hacerte algunas preguntas sobre PS3:**

**¿Se sabe algo ya de la secuela de «Resistance: Fall of Man»?**

Ya se conocen algunos datos de esta esperada secuela. Se desarrollará en EE.UU. y soportará multijugador para 60 jugadores simultáneos (8 en modo cooperativo). El protagonista volverá a ser el sargento Nathan Hale.

**¿Pondrá Sony a la venta tarjetas prepago para su PlayStation Store?**

Hasta ahora sólo estaban disponibles en Japón pero se pondrán a la venta también en Europa a principios de 2008 (con el nombre de "PlayStation Network Cards"). Las plegarias de miles de usuarios reacios a dar sus datos bancarios por fin han sido escuchadas por los responsables de la PlayStation Store.

**¿Qué juego será mejor: «GTA IV» o «Metal Gear Solid 4»?**

Los dos prometen convertirse en un nuevo referente dentro de sus respectivos géneros. Es muy difícil decantarse por uno de ellos. En ambos se está cuidando tanto cada uno de sus apartados que no tenemos la menor duda de que se convertirán en dos imprescindibles de 2008.

**Antonio Cassano (e-mail)**

## Wii se reinventa

**@ Hola Yen. A ver si puedes responderme a estas preguntas, que tengo callos en las manos de tanto escribirte:**

**¿Es cierto que Nintendo va a distribuir un software especial para que Wii lea DVD's?**

La compañía nipona tiene pensado sacar a lo largo del año en Japón una consola con reproductor de DVD integrado, pero de su salida en el resto de mercados no se sabe nada por el mo-



**GTA IV** estará con todos nosotros en muy pocos meses. Hasta entonces, Rockstar se está encargando de distribuir información como la de los protagonistas. Esta imagen es de Roman Belic, primo del protagonista, Niko.





**SOUL CALIBUR IV** contará con todos los elementos que lo han convertido en una saga de culto. Carismáticos luchadores, armas de lo más poderosas y escenarios que, en esta entrega, serán más interactivos que nunca.

mento. Sobre lo que comentas, no hay nada pensado.

■ **¿Para qué servirá el canal "WiiWare"?**

Básicamente será como un centro de descargas para juegos. Aunque estará orientado para que pequeñas compañías desarrolladoras o incluso usuarios finales compartan sus propias creaciones (el software será distribuido por Nintendo), también servirá para "bajarse" demos, vídeos, etc. Su puesta en marcha en Europa se espera para principios de año, tras su estreno en Japón y Estados Unidos.

**Eugenio Díaz (e-mail)**

## Lucha en Xbox 360

**@ En primer lugar, feliz 2008. Tengo una flamante Xbox 360 y unas cuantas dudas que espero me resuelvas:**

■ **¿Para cuándo «Soul Calibur IV»? ¿Nuevas noticias sobre él?**

Saldrá a mediados de 2008 y, como ya habrás leído, será el más espectacular y completo de toda la saga al contar con modo online y unos gráficos que prometen poner al límite la capacidad técnica de PS3 y Xbox 360. A la hora de jugar, el desarrollo será similar a lo visto en «Soul Calibur 3», aunque con una mayor interactividad con los escenarios. Y habrás visto que aparecerán Yoda y Darth Vader.

■ **¿Hay alguna noticia de que vaya a salir una secuela de «Kung Fu Chaos»?**

El estudio responsable (Just Add Monsters) tuvo que cerrar y cancelar la secuela, así que tendrás que volver a enchufar la primera Xbox si quieres disfrutar de él, ya que encima no es compatible con Xbox 360.

■ **¿Qué me puedes decir de «Ninja Gaiden 2»?**

Se trata de la continuación del popular juego para Xbox y su posterior remake en PlayStation3, «Ninja Gaiden Sigma». Nos pondremos en la piel del ninja Ryu Hayabusa para vengar a nuestro clan y repartir espadazos a diestro y siniestro. En breve saldrá en Japón y no creemos que su llegada a Europa se demore demasiado. Por supuesto, hay que recordar que se trata de un título exclusivo para Xbox 360.

■ **¿Se sabe si finalmente habrá un «Dead Rising 2»?**

Aunque llevamos escuchando rumores y rumores sobre las nuevas aventuras del reportero Frank West desde el pasado mes de abril, Capcom de momento no se ha pronunciado al respecto. ¿Anuncio en el próximo E3? Su regreso a las consolas me parece más que probable.

**Dawolf (e-mail)**

**« NINTENDO ESTÁ DESARROLLANDO UNA Wii CON LECTOR DVD. SU LANZAMIENTO FUERA DE JAPÓN ES AÚN INCIERTO »**

## Sigilo de nueva generación

**@ ¡Felicidades por la revista! La leo todos los meses, pero aún así tengo algunas dudas:**

■ **¿Se sabe algo de una nueva entrega de la saga «Hitman»?**

El Agente 47 tendrá que esperar a que los chicos de IO Interactive (creadores del título) retomen esta saga en nueva generación. De momento se les ve muy entusiasmados con su nueva franquicia estrella, «Kane & Lynch», juego en el que encontrarás ciertos toques que te recordarán a «Hitman». Aparte de la película, se esperan nuevos capítulos para los próximos años.

■ **¿Hay pensadas nuevas entregas de «Syphon Filter» para PS2, PSP y PS3?**

Para PSP hay preparado «SF: Combat Ops», especialmente orientado a la experiencia multijugador (incluirá un completo editor de niveles) y cuyo estreno ya se ha producido en Estados Unidos. También se rumorea que PS3 recibirá una nueva entrega en 2009.

**José Galán (e-mail)**

## vuestra OPINIÓN

### El precio del "jugón"

**Luis (e-mail)**

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hola Yen. Llevo jugando a las consolas desde los tiempos de la Master System II o Super Nintendo. He crecido viendo la evolución tan bestial que han pegado los videojuegos, sobre todo con la llegada de PlayStation (aún recuerdo las "lagrimillas" que solté con «Destruction Derby» o «Resident Evil»). Sin embargo, estoy preocupado porque me estoy dando cuenta que esto de disfrutar de los videojuegos se está convirtiendo en algo muy elitista. Recientemente he tenido la gran suerte de poder comprarme una PS3. Estoy encantado con ella, la verdad, pero bien es cierto que para disfrutar al cien por cien de todas sus prestaciones he tenido que comprarme un TV HD y un equipo Home Cinema. Si sumamos todos los gastos nos sale por "un pico", algo que creo que un chico de unos 20 años no se puede permitir tal y como está la vida en estos momentos. Sé que es inevitable que esto ocurra, pero me da miedo pensar que algún día no muy lejano no pueda disfrutar de mi auténtica pasión porque sea solo apta para un selecto club de gente con dinero.

**Yen:** Tienes toda la razón: la transición a esta nueva generación de consolas es la que más requisitos y dinero está exigiendo a los usuarios: TV HD, Internet, Home Cinema....



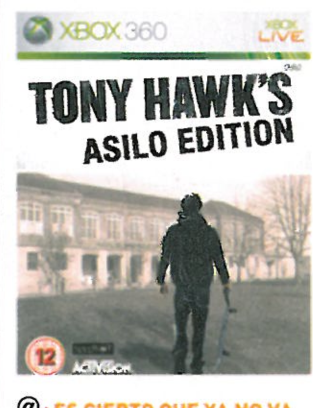
## ¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ **¿VA A LANZAR SONY UNA PS3 PEQUEÑITA COMO YA HICIERA CON LAS ANTERIORES PLAYSTATION? ¿CUÁNDO?**
**Yen:** Están estudiando cambiar la fuente de alimentación por un par de pilas y el chip Cell y todos los procesadores en paralelo por la misma arquitectura de un Spectrum. Los juegos no serán tan bonitos como ahora, pero saldrán nuevas versiones de «Jet Set Willy» o «La Abadía del Crimen» a 1080p. Casi nada.

@ **¿ES CIERTO QUE «NEED FOR SPEED PRO STREET» ES EL ÚLTIMO CAPÍTULO DE LA SAGA?**
**Yen:** Te cuento. El problema es que con tanto coche, humo y rueda quemada los coches estaban acelerando el cambio climático. Para evitarlo, van a sustituirse por vehículos teledirigidos. La nueva franquicia se llamará «Micromachines' save the planet».

✉ **¿POR QUÉ TONY HAWK NO VA A LANZAR MÁS JUEGOS?**
**Yen:** El pobre hombre ha sufrido tantas caídas y golpes a lo largo de tantos juegos que creo que se va a jubilar y presentar una nueva saga, bautizada como «Tony Hawk's Asilo Edition». La carátula ya la tenemos en exclusiva para vosotros.




@ **¿ES CIERTO QUE YA NO VA A HABER MÁS «FIFA»?**
**Yen:** Al parecer Konami, cansada de intentar obtener las licencias de EA, ha comprado el juego y lo fusionará junto a «Pro Evolution» en un proyecto que ya se conoce como «Pro FIFA Evo Soccer».

## Preguntas de bolsillo

**@ Hola Yen. Tengo 16 años y soy un gran fan de vuestra revista. Tengo una PS3, PSP y NDS. Me gustaría que me respondieras a algunas preguntas:**

**■ ¿Para cuando el lanzamiento de «Play TV» y «Go! Explore»?**

En cuanto al primero, Reino Unido ya dispone de algunos de estos servicios (el acuerdo con "Sky TV" ha ayudado bastante) y España los recibirá en el momento que se cierren negociaciones con diversos canales de televisión. "Go! Explore", por su parte, llegará aquí en primavera (tienes más información en nuestra sección de noticias).

**■ ¿Se sabe cuando saldrá «Phoenix Wright 3»?**

Hasta principios de primavera (marzo aproximadamente) tendrás que esperar para disfrutar de nuevos casos en tu consola.

**■ ¿Qué ha pasado con «Kingdom Hearts 3»? ¿Cuando saldrá?**

Square-Enix ha preferido centrarse en el desarrollo de los títulos para portátiles («Birth by Sleep» y «358/2 Days») antes que cerrar la trilogía en nueva generación. Es probable que esté con nosotros el año que viene, pero habrá que esperar a los próximos E3 y Tokyo Game Show para conocer más detalles.

**■ ¿Se sabe algo sobre un posible nuevo proyecto de los creadores de «ICO»?**

Circulan rumores sobre el posible nombre y desarrollo de lo nuevo de "Team ICO" para PS3: «The Last Canyon», con escenarios tan gigantescos como «Shadow of the Colossus», pero no ha sido confirmado por la compañía nipona así que de momento tendremos que esperar.

**Amanda Su (e-mail)**



**DRAGON BALL Z: BURST LIMIT** será el debut de la serie de Akira Toriyama en PS3 y Xbox 360. Contará con enfrentamientos on-line y una perspectiva de lucha que seguirá los pasos de las entregas «Budokai Tenkaichi».

> « BIOWARE HA CONFIRMADO SU INTENCIÓN DE TERMINAR LA TRILOGÍA DE «MASS EFFECT». DE MOMENTO SE HA PUBLICADO UNA 2ª NOVELA »

## Goku, Redfield y compañía

**@ Hola Yen. Os sigo desde hace tiempo y me gustaría haceros algunas preguntas sobre Xbox 360:**

**■ ¿Qué me puedes contar sobre el nuevo juego «Dragon Ball: Burst Limit»?**

Pocos detalles ha desvelado Bandai-Namco sobre este nuevo juego de lucha basado en la popular serie de Akira Toriyama. Contará con un potente apartado gráfico que lo convertirá en todo un anime jugable y la perspectiva de juego será similar a los excelentes «Budokai Tenkaichi». Saldrá en Japón a lo largo del año. Con un poco de suerte, lo veremos por Europa en otoño o Navidad. De momento, a disfrutar con «Budokai Tenkaichi 3» en PS2 y Wii.

**■ Tras lo poco que se ha visto de «Resident Evil 5», ¿qué podemos esperar de él?**

Gráficos deslumbrantes y un desarrollo similar a «RE4», es decir, mucha acción en tercera persona y algún que otro puzle. Todo en un entorno inhóspito del sur de África.

**■ ¿Y de «Fable 2»? ¿Será tan bueno como la primera entrega?**

El creador del juego, Peter Molyneux, y los estudios Lionhead (responsables del primer título) están cuidando al máximo aspectos como el apartado técnico o las habilidades del personajes en combate para ofrecer un juego de rol, aventura y acción completamente revolucionario. No saldrá hasta finales de 2008 y será exclusivo de Xbox 360.

**Carlos Cruickshank (e-mail)**

## Secuelas fantásticas

**✉ Hola Yen. ¡Feliz 2008! Tengo unas preguntas sobre Xbox 360 y Wii:**

**■ ¿Sabes si saldrá «Infamous» en 360 o es solo para PS3?**

Es un juego de aventura y acción exclusivo para la consola de Sony, de los mismos creadores que «Sly Raccoon».

**■ ¿Habrá una secuela de «Mass Effect»?**

Bioware ha anunciado que la trilogía sigue en camino tras haberse publicado «Mass Effect: Ascension», la segunda novela ambientada en este universo de ciencia ficción. Se desconocen fechas y si también será exclusiva para Xbox 360.

**■ ¿Y «Bioshock»?**

Es bastante probable que se convierta en toda una franquicia con nuevos capítulos cada dos años. Además, el primer juego podría convertirse en película.

**Sergio Mazarico (e-mail)**

# MES DE LAS SUPEROFERTAS





































Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 29/2/2008. Impuestos incluidos.







Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojuegos

# MES DE LAS SUPEROFERTAS

























## Promociones Exclusivas













Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 29/2/2008. Impuestos incluidos.







Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojueg

# ¿Te has cansado de jugar con algunos de tus videojuegos?

## ¡Consigue las ultimas novedades y no te aburras!

### Traénos los juegos que ya no quieras a tu tienda GAME y consigue un 30%* más por ellos.

**Juega mucho más, pagando mucho menos.**

*Promoción solo valida para socios GAME y CentroMAIL. Promoción Valida del 26 de Diciembre al 25 de Febrero. Solo se admitirá un juego igual por persona. Algunos juegos podrán no ser admitidos. Los juegos deberán estar en buen estado y completos para conseguir la máxima valoración. La valoración se realizará siempre en Vale.

# NUEVAS TIENDAS




**C.C. A Laxe**
Avda. Canovas del Castillo, s/n
Vigo (Pontevedra)




**C.C. Portal de La Marina**
Ctra. Denia-Javea. Salida AP-7
Ondara (Alicante)

**A CORUÑA**
A Coruña — C.C. 4 Caminos
Ferrol — C.C. Odeón
S. de Compostela — C.C. Área Central

**ALBACETE**
Albacete — C.C Albacenter
C.C. Imaginalia

**ÁLAVA**
Vitoria-Gasteiz — C/ Adriano VI, 4
C.C Boulevard de Vitoria
C.C. Gorbeia

**ALICANTE**
Alicante — C.C. Plaza Mar 2
Elche — C.C. Aljub
Orihuela — C.C. Ociopía

**ALMERÍA**
Almería — Av. de La Estación, 14
C.C. Mediterraneo
El Ejido — C.C. El Copo
Roquetas de Mar — C.C. Gran Plaza

**ASTURIAS**
El Entrego — C.C. Alcampo Valle Nalón
Gijón — C.C. Los Fresnos
C.C. Alcampo Roces
Lugones — C.C. Azabache
Oviedo — C.C. Los Prados
C.C. Parque Principado
Trasona — C.C. ParqueAstur

**ÁVILA**
Ávila — C.C. El Bulevar

**BADAJOZ**
Badajoz — C.C. Conquistadores

**BALEARES**
P. de Mallorca — C.C. Porto Pi Centro
C.D Enrabassa
C.C. Carrefour Palma II
Ibiza — C/ Via Púnica, nº5
Marratxi — C.C. Alcampo Mallorca

**BARCELONA**
Barcelona — C.C. Barcelona-Glories
C.C. La Maquinista
C/ Pau Claris nº97
C/ Sants, nº17
C.C. Diagonal Mar
C.C. Maremagnum
Badalona — C.C. Montigalá
B. del Vallés — C.C. Baricentro (1)
C.C. Baricentro (2)
C. Llobregat — C.C. Llobregat Centre
Gavá — C.C. Barnasud
H. De Llobregat — C.C. Gran Via 2
Sant Adriá de Besós — C.C. La Farga
S. Boi De Llobregat — C.C. Sant Adriá
S. Cugat del Valles — C.C. Sant Boi
Tarrasa — C.C. Sant Cugat
C.C. Carrefour

**BURGOS**
Burgos — C.C. Camino de la Plata
C.C. El Mirador

**CÁCERES**
Cáceres — C.C. Ruta de la Plata

**CÁDIZ**
J. de la Frontera — C.C. Área Sur
C.C. Carrefour Jerez
La Linea De La C. — C.C. Gran Sur
San Fernando — C.C.Bahía Sur
San Lucar de B. — C.C. Doñana

**CANTABRIA**
Maliaño — C.C. Valle Real
Santander — C.C Peñacastillo-El Empalme
C.C. Carrefour El Alisal

**CASTELLÓN**
Castellón — C.C. Salera

**CIUDAD REAL**
Ciudad Real — C.C. El Parque-Eroski

**CÓRDOBA**
Córdoba — C.C. Zoco
C.C. La Sierra
C.C. Córdoba Arcangel

**CUENCA**
Cuenca — C.C. El Mirador

**GIRONA**
Girona — C/ Emili Grahit, 67
Figueres — C/Morería, 10
Salt — C.C. Espai Gironés

**GRANADA**
Granada — C/ Recogidas, 39
Motril — C/ Nueva, 44

**GUADALAJARA**
Guadalajara — C.C. Ferial Plaza

**GUIPUZCOA**
San Sebastián — Av. Isabel II, 23
C.C. Garbera
Usurbil — C.C. Urbil
Irún — C/ Luis Mariano, 7

**HUELVA**
Huelva — C/ Tres de Agosto, 4
C.C. Ciudad de Ayamonte

**HUESCA**
Huesca — C/ Coso Bajo, 63

**JAÉN**
Jaén — C.C. La Loma

**LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**
Fuerteventura — C.C. Las Rotondas
C.C. Atlántico
C.C. El Campanario
Lanzarote — C/ Coronel I. Valls, 3
Las Palmas — C.C. Las Arenas
C.C. La Ballena
Pº de Chil, 309
C.C. 7 Palmas
C.C. Alcampo Telde
C.C. El Muelle
Vecindario — C.C. Atlántico

**LA RIOJA**
Logroño — C.C. Parque Rioja
C.C. Berceo

**LEÓN**
León — Av. República Argentina, 25
C.C. Espacio León
Ponferrada — C.C. El Rosal

**LÉRIDA**
Lérida — C/ Major, 68

**LUGO**
Lugo — C.C. As Termas

**MADRID**
Madrid — C.C. Gran Vía Hortaleza
C/ Preciados, 34
Pº Santa María de la Cabeza,1
C.C. Vaguada (1)
C.C. Vaguada (2)
C.C. Las Rosas
C.C. Príncipe Pío
C.C. Plaza Aluche
C.C. Madrid Sur
C.C. Plenilunio
C.C. Alcampo Moratalaz
C.C. Pío XII
Alcalá de Henares — C.C. La Dehesa
C/ Libreros, 17
C.C. Alcalá Magna
Alcobendas — C.C. La Vega
C.C. Carrefour Alcobendas
C.C. La Gran Manzana
C.C. Moraleja Green
Alcorcón — C.C. 3 Aguas
C.C. Parque Oeste-Alcampo
C.C. 3 Aguas
Arroyomolinos — C.C. Xanadú (1)
C.C. Xanadú (2)
C. Viejo — C.C. El Ventanal de la Sierra
Fuenlabrada — C.C. La Estación
C.C. Loranca
Getafe — C.C. Nassica
C.C. Bulevar Getafe
C.C. Getafe III
Las Rozas — C.C. Burgocentro II
Leganés — C.C. Avenida M-40
C.C. ParqueSur
Móstoles — C.C. Carrefour Móstoles
Pinto — C.C. Plaza Éboli
Rivas Vaciamadrid — C.C. Parque Rivas
C.C. Rivas Futura
S. S. de los Reyes — C.C. Plaza Norte 2
Tres Cantos — C.C. Ciudad Tres Cantos
T. de Ardoz — C.C. Parque Corredor (1)
C.C. Parque Corredor (2)
Torrelodones — C.C. Esp. Torrelodones
Villalba — C.C. Planetocio
C.C. Los Valles

**MÁLAGA**
Málaga — C.C. Carrefour Alameda II
C.C. Carrefour Los Patios
C/ Almansa, 14
C.C. Vialia Estación De Málaga
C.C. Plaza Mayor
C.C. Larios
C.C. La Rosaleda
Antequera — C.C. La Verónica
Fuengirola — Av. Jesús Santos Rein
C.C. Miramar
Marbella — C.C. La Cañada
Torremolinos — C.C. El Pinillo
Vélez-Málaga — C.C. El Ingenio

**MURCIA**
Murcia — C.C. Thader
C.C. Las Atalayas
C.C. Nueva Condomina
Cartagena — C/ A. de San Antón, 20
C.C. Espacio Mediterráneo
Molina De Segura — C.C. Vega Plaza
San Javier — C.C. Dos Mares

**NAVARRA**
Huarte — C.C. Itaroa
Pamplona — C/ Pintor Asarta, 7

**PALENCIA**
Palencia — C.C. Las Huertas

**PONTEVEDRA**
Pontevedra — Avda. de Vigo, 1
C.C. A Barca
Vigo — C/ Elduayen, 8
C.C. Travesía 202
C.C. Gran Vía

**SALAMANCA**
Salamanca — C/ Toro, 84
Sta. M. del Tormes — C.C. Tormes

**SANTA CRUZ DE TENERIFE**
La Orotava — C.C. La Villa 2
Sta. Cruz de Tenerife — C.C. Meridiano

**SEGOVIA**
Segovia — C.C. Luz Castilla

**SEVILLA**
Sevilla — C.C. Los Arcos
C.C. Plaza de Armas
C.C. Carrefour Macarena
A. de Guadaíra — C.C. Los Alcores
Camas — C.C. Aljarafe
Castilleja Cuesta — C.C. Aire Sur
Mairena del Aljarafe — C.C. Metromar

**SORIA**
Golmayo — C.C. Camaretas

**TARRAGONA**
Tarragona — C.C. Parc Central
Reus — C/ Arrabal Martín Folguera, 1

**TOLEDO**
Talavera — C.C. Azul
Toledo — C.C. Luz del Tajo
C.C. Zoco Europa

**VALENCIA**
Valencia — C/ Pintor Benedito, 5
C.C. El Saler
C.C. Nuevo Centro
C.C. La Marina
Aldaia — C.C. Bonaire
Carcaixent — C.C. Ribera del Xuquer
Gandia — C.C. La Vital
Xirivella — C.C. Gran Turia

**VALLADOLID**
Valladolid — C.C. Avenida
C.C. Vallsur
C/ Pº Zorrilla, 52

**VIZCAYA**
Vizcaya — C.C. Eroski Abadiño
Bilbao — Pza. Arriquibar, 4
C.C. Zubiarte
Barakaldo — C.C. Max Center (1)
C.C. Max Center (2)
Leioa — C.C. Artea

**ZARAGOZA**
Zaragoza — C/ Cádiz, 14
C.C. Augusta
C.C. Gran Casa
C.C. Alcampo Los Enlaces
Utebo — C.C. Alcampo Utebo

**Servicio a domicilio: ¿cómo realizar tu pedido?**

Por Teléfono: 902 17 18 19 L. a V. de 9 a 18 h. — Por Correo electrónico: pedidos@game.es
Por Fax: 913 803 449 — Por Internet: www.game.es

GAME - CentroMAIL - C/ Virgilio, 9, Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón - 28223 MADRID




**Más de 200 tiendas en toda España**
**www.game.es**

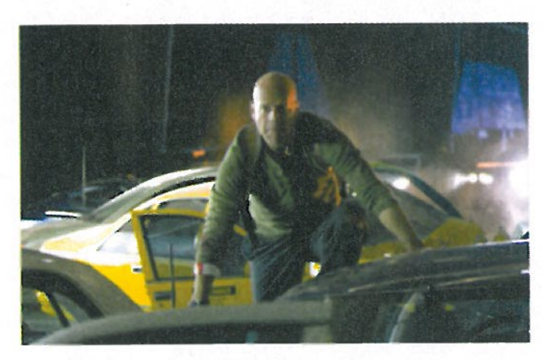
**Servicio a domicilio: ¿cómo realizar tu pedido?**
**Por Transporte Urgente** Servicio de transporte urgente 24/48 horas. **Pago contra reembolso o con tarjeta de crédito (VISA y MASTER CARD).**




GAME
Tu especialista en videojuegos

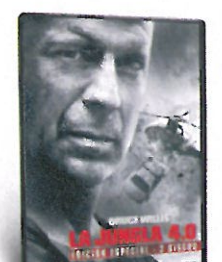
# MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS
## DVD





### La Jungla 4.0



- Género Acción
- Protagonistas Bruce Willis, Justin Long, Timothy Olyphant, Maggie Q, Cliff Curtis...
- Director Len Wiseman
- Precio 24,99 € (Ed. Especial)
- También en Blu-Ray 30 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★

**ARGUMENTO:** El detective John McClane vuelve a la acción en la nueva entrega de esta trepidante saga. Esta vez se enfrenta a unos terroristas que amenazan con sembrar el caos en Estados Unidos llevando a cabo un masivo ataque informático.
**EXTRAS DVD:** Cómo se hizo La Jungla 4.0, Documental: Yippie-ki yay!, Documental: El Legado de Fox, Escenas eliminadas y extendidas...

### 28 semanas después




- Género Terror
- Protagonistas Robert Carlyle, Rose Byrne, Jeremy Renner...
- Director J. C. Fresnadillo
- Precio 24,99 € (Pack)
- También en Blu-Ray 29,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★



**ARGUMENTO:** Coincidiendo con el lanzamiento de "28 semanas después" se pone a la venta este pack, que también incluye "28 días después". La saga nos cuenta los efectos de un virus que ha asolado Gran Bretaña, y su segunda parte narra el regreso de una primera oleada de refugiados a Londres.
**EXTRAS DVD:** Escenas eliminadas, Los infectados, Código rojo: cómo se hizo 28 semanas después, Pura rabia: cómo se hizo 28 días después, documentales...

### Neon Genesis Evangelion




- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Gendoh Ikari, Shinji Ikari...
- Director Hideaki Anno
- Precio 69,95 € (Ed. Platinum)
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★



**ARGUMENTO:** Esta serie de culto del manga japonés nos llega en una edición para coleccionistas, que se presenta en una caja metálica con 6 discos. Narra la lucha de la humanidad contra los Angeles, unos misteriosos seres. El arma de los humanos son los Evangelion, unos gigantescos robots. Imagen y sonido han sido restaurados y remasterizados.
**EXTRAS DVD:** Animatics (vídeos que aúnan animación y storyboard), libro de 80 páginas, book de ilustraciones...

## MÚSICA



### Radiohead

"In Rainbows" es el nuevo disco de este quinteto, un conjunto de 10 canciones que mezclan el rock con la electrónica y las influencias del jazz. Primero lo regalaron en su web, y ahora lo venden en un sobre con las pegatinas y el libreto para reciclar una de nuestras viejas cajas de CD.

- Compañía Everlasting
- Precio 17,50 €




## LIBROS

### Túneles

Will, un chico de 14 años, descubre que baj calles de Londres existen túneles que no co tan en ningún mapa y puertas olvidadas dur siglos. Cuando su padre desaparece misteri mente, Will se aventura en lo desconocido.

- Editorial Urano
- Precio 16 €

# VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

## DVD





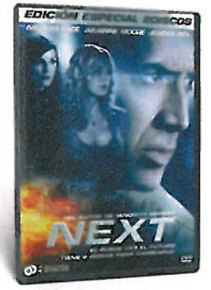
### El ultimátum de Bourne

- Género Acción
- Protagonistas Matt Damon, Julia Stiles, David Strathairn...
- Director Paul Greengrass
- Precio 24,99 € (Ed. Especial)
- También en HD-DVD 29,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★



**ARGUMENTO:** El departamento de Defensa de EEUU ha creado un nuevo programa de operaciones secretas. Estos asesinos profesionales deben eliminar a Bourne, pero son el único nexo con su vida pasada.
**EXTRAS DVD:** Acción en la gran ciudad, La evolución de Nicky, vídeo musical de Moby, Making off en 5 partes...



### Next

- Género Thriller
- Protagonistas Nicolas Cage, Julianne Moore, Jessica Biel...
- Director Lee Tamahori
- Precio 20,95 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★



**ARGUMENTO:** Cris Johnson posee un don muy especial: es capaz de saber qué va a ocurrir en los próximos dos minutos. Por eso la agente antiterrorista Callie Ferris le pide que le ayude a impedir la explosión de una bomba nuclear que unos terroristas van a hacer detonar en la ciudad de Los Angeles.
**EXTRAS DVD:** Entrevistas con los protagonistas, Cómo se hizo, Diseñando los efectos especiales, Cómo surgió Next, Dos minutos en el futuro...



### TMNT

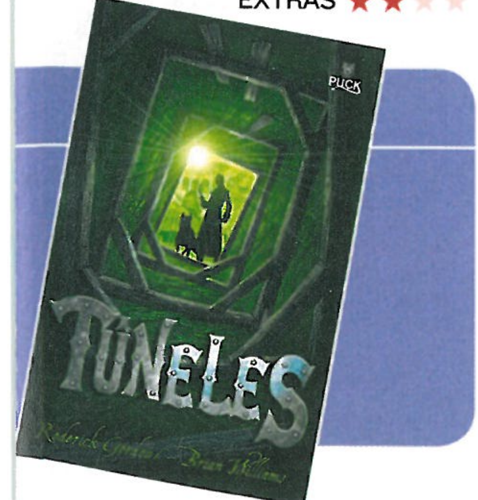
- Género Fantástica
- Protagonistas Rafael, Leonardo, Donatello y Michelangelo
- Director Kevin Munroe
- Precio 18 €
- También en Blu-Ray y HD-DVD

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★





**ARGUMENTO:** Las famosas Tortugas Ninja se reúnen de nuevo para afrontar una nueva misión en esta película de animación. Deben usar las artes marciales para enfrentarse a un ejército de viejos adversarios y antiguos monstruos, bajo el mando de un magnate que amenaza Nueva York.
**EXTRAS DVD:** Escena adicional, Comienzo y final alternativo, Pruebas de voz: Buscando a los actores de doblaje, Entrenamiento en la azotea...




## CINE

### Monstruoso

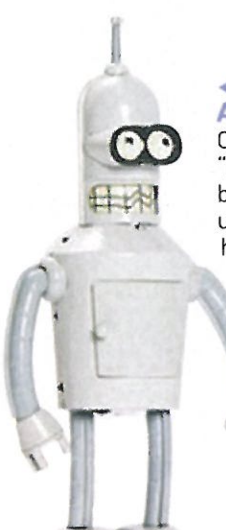


Un monstruo del tamaño de un rascacielos ataca Nueva York, y esta película nos lo narra desde el punto de vista de la videocámara de cinco jóvenes que estaban celebrando una fiesta cuando llegó. El misterio rodea el aspecto de la criatura, mantenido en secreto hasta el día del estreno.

- Productora Paramount
- Estreno 2 de febrero

# IDEAS PARA COLECCIONISTAS

## Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



### EL ROBOT MÁS GAMBERRO, A TAMAÑO REDUCIDO

Cualquiera que conozca a Bender, el robot de "Futurama", sabe que es un personaje malhablado, al que le encanta beber cerveza y tiene una extraña manía por acabar con toda la raza humana... Por eso no podrá pasar sin esta réplica de 18 cm, realizada en PVC.

**Más información en:** www.fnac.es

**Precio: 27,95 €**

### LOS MEJORES FUTBOLISTAS JUEGAN EN CASA... ¡EN LA TUYA!

¿Que la liga se ha puesto cuesta arriba para vuestro equipo? No hay problema, ya podéis jugarla en casa gracias a estas figura articuladas. Podéis encontrar los mejores del jugadores del FC. Barcelona, el Real Madrid, el Valencia y el Atlético de Madrid. ¡Ánimo campeones!

**Más información en:** www.ftchamps.com

**Precio: 12,95 €**



### ESTAS ZAPATILLAS TE GUSTARÁN "A LA FUERZA"

Los aprendices de caballero Jedi también necesitan descansar. Por eso, después de darnos unas carreras por el planeta Dagobah, no hay nada como llegar a casa y enfundarnos estas pantuflas de peluche con la cara del maestro Yoda.

**Más información en:** www.planetacomic.net

**Precio: 27 €**



### UNA CAMISETA A PRUEBA DE ZOMBIS

Puede que no nos haga lucir tan bien como Milla Jovovich en la película, pero no se puede negar que esta camiseta con el logo de Umbrella (la corporación malvada de «Resident Evil») es bien chula. Ideal para quienes trabajen en un cementerio o en un laboratorio de armas biológicas.

**Más información en:** www.vistoenpantalla.com

**Precio: 25,98 €**




### GUERRERO DEL ESPACIO QUE OCUPA POCO IDEM

Este super guerrero, en versión "Dragon Ball GT", todavía no es capaz de lanzar un kamehameha, pero sí que puede cambiar de postura gracias a sus articulaciones y a los sets de manos que incluye. También tiene una base y un gancho para hacer posturas aéreas.

**Más información en:** www.planetacomic.net

**Precio: 18 €**



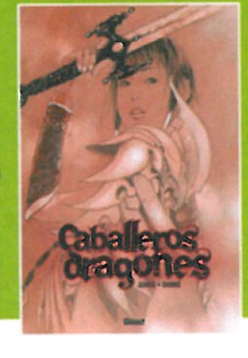
## MANGA PARA OTAKUS

### Caballeros Dragones

Una epidemia hace que los enfermos se vuelvan locos y violentos. Hay gente que dice que la plaga no es real, otros creen que los hechos se parecen a una leyenda que decía que unos dragones vendrían para traer la locura. Un único volumen, en color.

**Publicado por:** Glénat

**Precio: 15 €**




### Kurosagi

Un grupo de estudiantes montan su propia empresa, en la que entran en contacto con los muertos para ayudarles a resolver las tareas que dejaron en vida. Un manga muy sugerente, creado por el autor de «MPD Psycho».

**Publicado por:** Glénat

**Precio: 8,95 €**




La guapa de la foto es la piruleta original
en forma de corazón.
FIESTA®
FIESTA





# JUEGOS PARA MÓVILES

**Este mes no tenéis más remedio que someteros a un entrenamiento muy duro: vuestra misión es "quemar" los últimos trozos de turrón y ayudar a este misterioso héroe de acción a descubrir su verdadera identidad.**

## EL JUEGO DEL MES

■ precio: 3 € ■ compañía: GAMELOFT ■ género: ACCIÓN
■ dónde descargarlo: www.gameloft.com.

■ MÓVILES COMPATIBLES
Consultar modelos.
■ VERSIÓN: NOKIA N73.






1. **LA AGENTE JESSICA** protagoniza unas cuantas misiones, pero no penséis que por ser una chica va a ser más delicada con los enemigos.
2. **LA MOTO ACUÁTICA** es lo único que rompe la dinámica general del juego. A sus lomos, debemos evitar rocas, minas y demás obstáculos.

### EL REGRESO DE "DOCE MÁS UNO"

# XIII: IDENTIDAD SECRETA

**Este agente debe seguir investigando quién es en realidad, y si para eso hay que volarlo todo por los aires, no hay problema.**

**LA ESTÉTICA TIPO CÓMIC INUNDA LOS MÓVILES,** y además viene acompañada de la acción más explosiva. Y todo porque los enemigos de XIII han decidido tramar un complot contra él, así que debemos acompañar a este agente y a su compañera Jessica en una cruzada para desenmascarar a los auténticos culpables. Para ello debemos superar 14 intensos niveles, en los que nos vemos las caras con asesinos, carros de combate y hasta helicópteros, e incluso llegamos a pilotar una moto acuática.

**LAS HABILIDADES DE LOS PROTAGONISTAS** son muy variadas, desde trepar hasta derribar puertas. Pero lo que mejor hacen es atacar a los enemigos, ya sea cuerpo a cuerpo, usando su enorme arsenal o arrojándoles la infinidad de objetos interactivos que pueblan los escenarios (papeleras, jarrones, tuberías...). Salvo las fases de la moto acuática, este desarrollo puede llegar a hacerse un pelín repetitivo, pero su intensidad impide que sea aburrido. Además, esta secuela nos permite disfrutar de un apartado técnico como pocos, gracias a unos personajes tipo cómic de enorme tamaño y a unos efectos sonoros súper currados... Vamos, que ningún amante de la acción debe dejar pasar este título. HC

**NUESTRO VEREDICTO**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 95 |
| SONIDO | 92 |
| DURACIÓN | 91 |
| DIVERSIÓN | 87 |

**Valoración** Aunque se echa de menos algo más de variedad en el desarrollo, esta secuela de «XIII» ofrece momentos geniales de acción y un apartado técnico de auténtico lujo.

**PUNTUACIÓN FINAL 91**

## ENVÍA TUS DUDAS

*Si tienes dudas sobre móviles escribe a:*


- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid
  Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@axelspringer.es


# PREGUNTAS Y RESPUESTAS

## Cuestión de espacio

**Hola, me gusta el Nokia 6500 porque ocupa muy poco, pero ¿qué tal es en general? ¿Y para jugar? Gracias.**

Suponemos que te refieres al 6500 Classic (y no al Slide), que tiene un grosor de sólo 9,5 mm, así que podemos decirte que se trata de un móvil bastante completito. Es 3G, con lo que navegar no supone ningún problema, y su cámara es de 2 mpx, que no es moco de pavo. Además, tiene memoria interna de 1 GB para almacenar música en MP3, vídeos, fotos... Y a la hora de jugar, su teclado no está mal (aunque los hay más cómodos), y su catálogo está a la altura, con títulos como «Real Footbal 2008», «Crash: Lucha de Titanes», «XIII: Identidad Secreta», «Moto GP», «Might and Magic II», «Trivial Pursuit»...



**Andrés Molero (Madrid)**

# LISTAS

## Nuestros favoritos

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Might & Magic
3. Tomb Raider Legend
4. Resident Evil: The Missions
5. Might & Magic II
6. Asphalt Urban GT 2
7. María Sharapova Tennis
8. XIII: Identidad Secreta
9. Prince of Persia: El Alma del Guerrero
10. Moto GP 3



**XIII: IDENTIDAD SECRETA**
Este portentoso agente vuelve a la acción acompañado de su amiga Jessica. Sus momentos despampanantes de acción, sus vistosos gráficos y su apartado sonoro nos han conquistado desde el primer mamporro. Imprescindible.

## Los más descargados

Datos cedidos por GAMELOFT

**MOVISTAR**
1. Más Reto Mental
2. Parque de Diversiones
3. FIFA 08

**VODAFONE**
1. Assassin's Creed
2. Café Solitario
3. Skate

**ORANGE**
1. Tetris
2. Trivial Pursuit: Ed. de Lujo
3. Beowulf



**ASSASSIN'S CREED**
Por muy sigiloso que sea, la llegada de Altair a los móviles no podía pasar desapercibida. Su intensa aventura se sitúa como una de vuestras preferidas, gracias a sus detalles, sus persecuciones a caballo, y muchas otras cosas.

## Los móviles recomendados por HC




# NOTICIAS MÓVILES

### REGALA MASCOTAS

A muchos chavales les sorprenden con un perrito en Navidad, pero si no es vuestro caso, podéis bajaros «My Dog 2». Esta secuela **incluye 21 trucos que podemos enseñarle a nuestro perro**, que contará además con 200 movimientos diferentes e irá creciendo con el paso del tiempo. Y podemos usar fotos de nuestros amigos para ilustrar a los diferentes personajes, como el dependiente de la tienda o el vigilante del parque.

### LOS SIMS DJ

Hasta ahora habíamos conquistado a los habitantes de Pleasantville siendo educados, divertidos, buenos vecinos... pero ahora lo haremos con música, pues en esta nueva entrega debemos **encarnar a un DJ y encandilar a los clientes de los mejores garitos de la ciudad** aprendiendo a mezclar pistas de diferentes ritmos, como hip-hop, funky o rock. ¡Y podremos usar nuestros temazos como tonos para el móvil!

### KANE & LYNCH

Estos dos antihéroes continúan su violenta cruzada, ahora en los móviles, en una aventura que consta de 38 niveles repletos de acción y plataformas. **Contamos con un potente arsenal (escopetas, rifles, explosivos...), así como con un buen puñado de "gadgets"**, para abrirnos camino a través de escenarios fuertemente vigilados. Además, su sencillo e intuitivo sistema de menús nos facilitará las cosas a la hora de cambiar de arma.

### TRIVIAL PURSUIT

Este clásico de los juegos de mesa regresa a los móviles con **una "Edición de Lujo" que incluye 1.000 nuevas preguntas**. Nuestros conocimientos sobre temas como "Arte y Literatura" o "Deportes y Pasatiempos" serán puestos a prueba, y gracias a su nuevo sistema de puntuación y a su multiplicador, cuantas más preguntas seguidas acertemos, más puntos nos llevaremos "a la saca".

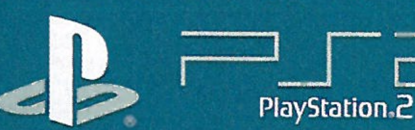
### VUELVEN LOS SWAT

La secuela de «SWAT Force» llega bajo el título "Elite Troops", y con novedades de lo más interesantes. En primer lugar, un nuevo sistema de puntería, y en segundo, **un elemento llamado "Decisión Táctica Instantánea", que nos obliga a tomar decisiones en tan sólo unas décimas de segundo**. Si lo hacemos bien, llevaremos a nuestro equipo formado por tres agentes a completar con éxito las 15 peligrosas misiones que componen el juego.



# HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15




## SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
## 967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)




especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

**ALBACETE**
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

**ALICANTE**
c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

**ALMERÍA**
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

**BALEARES**
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació 6 L-2 - 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

**BARCELONA**
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Sant Antoni María Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 - Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

**CÁDIZ**
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

**CANTABRIA**
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernán Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

**CASTELLÓN**
c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLÓ ¡¡NUEVA APERTURA!! ☎ 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

**GRANADA**
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

**LAS PALMAS**
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

**MADRID**
c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

**MURCIA**
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA ☎ 968 90 93 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

**OURENSE**
c/Paseo, 30 Galerías Viacambre - L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

**TARRAGONA**
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

**TENERIFE**
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

**VALENCIA**
c/Antonia María de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

**VIZCAYA**
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

## Consolas

| Producto | Precio |
|---|---|
| PLAYSTATION3 BÁSICA | 399.95€ |
| PLAYSTATION3 BÁSICA + RATCHET & CLANK | 429.95€ |
| PLAYSTATION3 BÁSICA + UNCHARTED | 429.95€ |
| PLAYSTATION3 BÁSICA + RATCHET + UNCHARTED + 2 MANDOS SIXAXIS | 499.95€ |
| PS TWO BÁSICA | 129.95€ |

## PlayStation 3

| Juego | Precio |
|---|---|
| ALONE IN THE DARK (HAZ TU RESERVA) | CONS. |
| ARMY OF TWO (HAZ TU RESERVA) | 66.95€ |
| ASSASSIN'S CREED | 66.95€ |
| BURNOUT PARADISE | 66.95€ |
| CALL OF DUTY 4 | 66.95€ |
| CONDEMNED 2 (HAZ TU RESERVA) | 66.95€ |
| CONFLICT DENIED OPS | 61.95€ |
| DEVIL MAY CRY 4 | 66.95€ |
| ENEMY TERRITORY QW (HAZ TU RESERVA) | 66.95€ |
| FERRARI CHALLENGE | 66.95€ |
| FIFA STREET 3 | 66.95€ |
| FRONTLINES FUEL WAR (HAZ TU RESERVA) | CONS. |
| GUITAR HERO 3 (+GUITARRA) | 96.95€ |
| GT5 PROLOGUE (HAZ TU RESERVA) | CONS. |
| GRAND THEFT AUTO 4 (E.ESPECIAL 96.95€) (HAZ TU RESERVA) | 66.95€ |
| HAZE (HAZ TU RESERVA) | 66.95€ |
| HL 2 ORANGE BOX | 66.95€ |
| LOST PLANET | 37.95€ |
| MX VS ATV UNTAMED (HAZ TU RESERVA) | 61.95€ |
| NBA 08 | 66.95€ |
| PES 2008 | 61.95€ |
| SEGA RALLY | 42.95€ |
| SINGSTAR (+MICROS 66.95€) | 37.95€ |
| THE CLUB | 66.95€ |
| RATCHET & CLANK | 66.95€ |
| TURNING POINT | 66.95€ |
| TUROK | 56.95€ |
| UNCHARTED | 66.95€ |
| UNREAL TOURN 3 | 66.95€ |
| WWE SMACK VS RAW 08 | 61.95€ |

## PlayStation 2

| Juego | Precio |
|---|---|
| ALONE IN THE DARK (HAZ TU RESERVA) | 46.95€ |
| ASTERIX OLIMPIC | 29.95€ |
| ATV OFFROAD 4 | 46.95€ |
| BUZZ JR. DINOS (+BUZZER 56.95€) | 37.95€ |
| DBZ TENKAICHI 3 (E.ESPECIAL 66.95€) | 56.95€ |
| MX VS ATV UNTAMED (HAZ TU RESERVA) | 37.95€ |
| NATUTO UZUMAKI 2 (HAZ TU RESERVA) | 46.95€ |
| NBA 08 | 46.95€ |
| ODIN SPHERE | 37.95€ |
| PES 2008 | 42.95€ |
| PSO AMBITION ILUM. | 29.95€ |
| SMT PERSONA 3 | 46.95€ |
| WILD ARMS 5 | 37.95€ |
| WWE SMACK VS RAW 08 (E.ESPECIAL 56.95€) | 46.95€ |




SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)




XBOX360 ARCADE

279.95€

XBOX360 PRO SYSTEM

349.95€

XBOX360 ELITE SYSTEM

449.95€

RACING WHEEL INALÁMBRICO + JUEGO FORZA 2

96.95€

HD-DVD PLAYER

179.95€

DISCO DURO 120 Gb

179.95€

GUITARRA GUITAR HERO

66.95€

ALONE IN THE DARK — ED.ESPECIAL 76.95€ — HAZ TU RESERVA

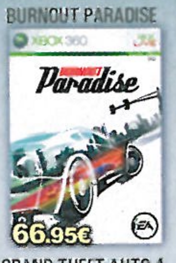
66.95€

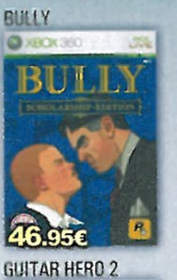
ARMY OF TWO

66.95€

ASSASSIN'S CREED

66.95€

BURNOUT PARADISE

66.95€

BULLY

46.95€

CONDEMNED 2 — HAZ TU RESERVA

66.95€

CONFLICT DENIED OPS

56.95€

DARK MESSIAH M&M

66.95€

DEVIL MAY CRY 4

56.95€

UNIVERSO EN GUERRA

66.95€

FIFA STREET 3

66.95€

FRONTLINES FUEL WAR

61.95€

GRAND THEFT AUTO 4 — ED.ESPECIAL 96.95€ — HAZ TU RESERVA

66.95€

GUITAR HERO 2

CONS.

GUITAR HERO 3 + GUITARRA

96.95€

HALO 3 — ED.ESPECIAL 71.95€

61.95€

HL2 ORANGE BOX

66.95€

KUF CIRCLE OF DOOM

61.95€

LOST ODYSSEY

61.95€

MX VS ATV UNTAMED — HAZ TU RESERVA

61.95€

NINJA GAIDEN 2 — HAZ TU RESERVA

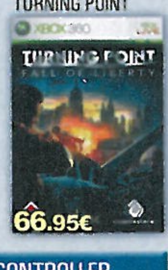
CONS.

PES 2008

61.95€

THE CLUB

66.95€

TURNING POINT

66.95€

TUROK

56.95€

WORLD IN CONFLICT — HAZ TU RESERVA
56.95€

WWE SMACK VS RAW

61.95€

Wii + Wii SPORTS

249.95€

REMOTE CONTROL

42.95€

NUNCHAKU

19.95€

CLASSIC CONTROLLER

19.95€

ADAPTADOR LAN
29.95€

ZAPPER + LINK CROSSBOW

29.95€

AJEDREZ WII

29.95€

ALONE IN THE DARK — HAZ TU RESERVA

56.95€

ASTERIX OLIMPIC

56.95€

BATTALION WARS 2

46.95€

BLEACH

56.95€

BULLY

46.95€

DBZ TENKAICHI 3

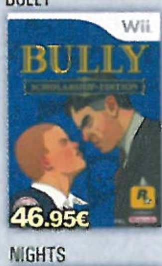
56.95€

DONKEY KONG JET R.

46.95€

FERRARI CHALLENGE
56.95€







GHOST SQUAD

46.95€

GUILTY GEAR CORE

46.95€

GUITAR HERO 3 + GUITARRA

86.95€

MARIO & SONIC OLIMPIC

56.95€

MX VS ATV UNTAMED — HAZ TU RESERVA

56.95€

NIGHTS

56.95€

NO MORE HEROES

56.95€

POKÉMON BATTLE REV.

46.95€

RESIDENT EVIL UC — +FIGURAS LEON Y ADA 56.95



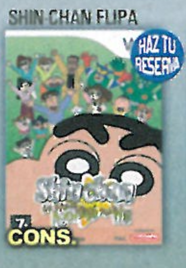

46.95€

SAMURAI W. KATANA

56.95€

SEGA BASS FISHING — HAZ TU RESERVA

37.95€

SHIN CHAN FLIPA — HAZ TU RESERVA

CONS.

SONIC RIDERS ZERO — HAZ TU RESERVA

56.95€

SUPER MARIO GALAXY

46.95€

TRIVIAL

42.95€

WORMS ODISEA ESP. — HAZ TU RESERVA
56.95€

WWE SMACK VS RAW 08

56.95€

ZACK & WIKI

46.95€

**SERVICIO DE VENTA POR CORREO:**

**967 193 158**

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

PSP™ PlayStation.Portable




especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES



PSP SLIM & LITE NEGRA — 169.95€



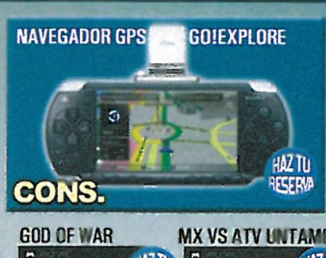
PSP SLIM & LITE PLATA — 169.95€



PSP SLIM & LITE BLANCA — 169.95€



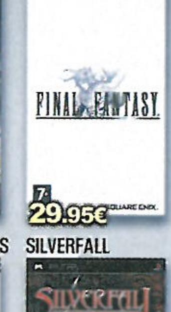
CÁMARA GO! PLAY 1.3 MEGAPIXELS — 46.95€



NAVEGADOR GPS GO!EXPLORE — CONS. (HAZ TU RESERVA)









- ATV OFFROAD PRO — 37.95€ (HAZ TU RESERVA)
- BOMBERMAN LAND — 37.95€ (HAZ TU RESERVA)
- CODED ARMS CONT. — 37.95€
- CASTLEVANIA DRACULA — 37.95€
- DISGAEA DARKNESS — 46.95€
- FINAL FANTASY 1 — 29.95€
- FINAL FANTASY 2 — 29.95€
- FLATOUT HEADON — 37.95€
- GOD OF WAR — 37.95€ (HAZ TU RESERVA)
- MX VS ATV UNTAMED — 37.95€ (HAZ TU RESERVA)











- PATAPON — 37.95€
- PES 2008 — 37.95€
- RATCHET & CLANK — 19.95€
- RIVIERA — CONS. (HAZ TU RESERVA)
- SILENT HILL ORIGINS — 37.95€
- SILVERFALL — 29.95€
- SONIC RIVALS 2 — 42.95€
- LOS SIMPSONS — 46.95€
- W. LOST EMPIRE — 24.95€
- WWE SMACK VS RAW 08 — 42.95€






NINTENDO DS LITE PLATEADA — 149.95€




NINTENDO DS LITE BLANCA — 149.95€



NINTENDO DS LITE ROSA — 149.95€



NINTENDO DS LITE NEGRA — 149.95€







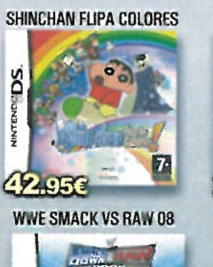




- ADVANCE WARS DARK C. — 39.95€
- ASTERIX OLIMPIC — 37.95€
- BABY PALS — 37.95€ (HAZ TU RESERVA)
- BLEACH — 37.95€
- BRAIN ASSIST — 37.95€
- BRATZ SUPER BABYZ — 37.95€
- COOKING MAMA 2 — 37.95€
- DRAGON QUEST M. JOKER — 37.95€ (HAZ TU RESERVA)
- FIFA STREET 3 — 37.95€
- FINAL FANTASY XII — 37.95€
- FINAL FANTASY CRYSTAL C. — 37.95€ (HAZ TU RESERVA)
- FISH TYCOON — 29.95€
- GEOMETRY WARS GALAXIES — 29.95€
- MARIO & SONIC OLIMPIC — 37.95€
- MATHS TRAINING — 29.95€
- MEGAMA ZX ADVENT — 37.95€
- MI GRANJA DE CABALLOS — 37.95€
- MX VS ATV UNTAMED — 37.95€ (HAZ TU RESERVA)









- NARUTO NINJA DESTINY — 39.95€
- PES 2008 — 37.95€
- RATATOUILLE COCINA LOCA — 37.95€
- SHINCHAN FLIPA COLORES — 42.95€
- SIGHT TRAINING — 29.95€
- MY SIMS — 37.95€
- CRÓNICAS SPIDERWICKS — CONS. (HAZ TU RESERVA)
- SPONGEBOB ATLANTIS — 29.95€ (HAZ TU RESERVA)
- SIMS 2 NÁUFRAGOS — 37.95€
- WWE SMACK VS RAW 08 — 37.95€
- ZELDA PHANTOM HOURGLASS — 39.95€
- ZOO TYCOON DS 2 — 37.95€ (HAZ TU RESERVA)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

**VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA**

# EL MES QUE VIENE

■ Los contenidos más destacados del próximo número

# VUELVE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

**Darth Vader busca un alumno: ¿queréis ser vosotros? Os contamos en exclusiva todos los detalles de «Star Wars: The Force Unleashed» en sus versiones para PS3, Wii y Xbox 360.**

## Y además

→ **ALIENS:** ¡Terror espacial de nueva generación!

→ **GOD OF WAR:** Descubre el estreno de la saga en PSP.

→ **DEVIL MAY CRY 4:** Segunda parte de la guía completa.

ALIENS

GOD OF WAR

DEVIL MAY CRY 4

**NOTA:** Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.


**DIRECTOR:** Manuel del Campo
**DIRECTORA DE ARTE:** Susana Lurguie

**REDACCIÓN**
**SUBDIRECTOR:** Javier Abad
**JEFE DE SECCIÓN:** David Martínez
**REDACTOR:** Daniel Quesada

**MAQUETACIÓN**
**JEFE DE MAQUETACIÓN:** Sole Fungairiño
**MAQUETADOR:** David Plana

**PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:**
Paola Procell, Susana Lurguie

**SECRETARIAS DE REDACCIÓN:**
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

**COLABORADORES:** Javier Gamboa, David Alonso, Gabriel Pichot, Carlos Burdalo, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Izaskun Gracia, Carlos Hergueta, Carlos Villasante

**CORRESPONSAL:** Christophe Kagotani (Japón)

**PUBLICIDAD**
**DIRECTOR COMERCIAL:** José E. Colino
**DIRECTORA DE VENTAS:** Mayte Contreras
**DIRECTORA DE PUBLICIDAD:** Mónica Marín
**JEFE DE PUBLICIDAD:** Rosa Juárez
**COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:** Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

**Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**
**DIRECTORA GENERAL:** Mamen Perera
**DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:** Amalio Gómez
**SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:** José Aristondo
**DIRECTOR DE PRODUCCIÓN:** Julio Iglesias
**COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN:** Miguel Vigil
**DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:** Virginia Cabezón
**DIRECTOR DE SISTEMAS:** Javier del Val
**SUBDIRECTORA DE MARKETING:** Belén Fernández

**REDACCIÓN:** C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
**SUSCRIPCIONES:**
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

**Distribución:** DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
**Portugal:** Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
**Transporte:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**Imprime:** COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
**Depósito Legal:** M-32631-1991
**Edición:** 3/2008

**DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA**
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
**ARGENTINA.** York Agency, S. A.
**MÉXICO.** Pernas y Cía., S. A. de C. V.
**VENEZUELA.** Distribuidora Continental.

**Printed in Spain**





Publicación controlada por 




Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

